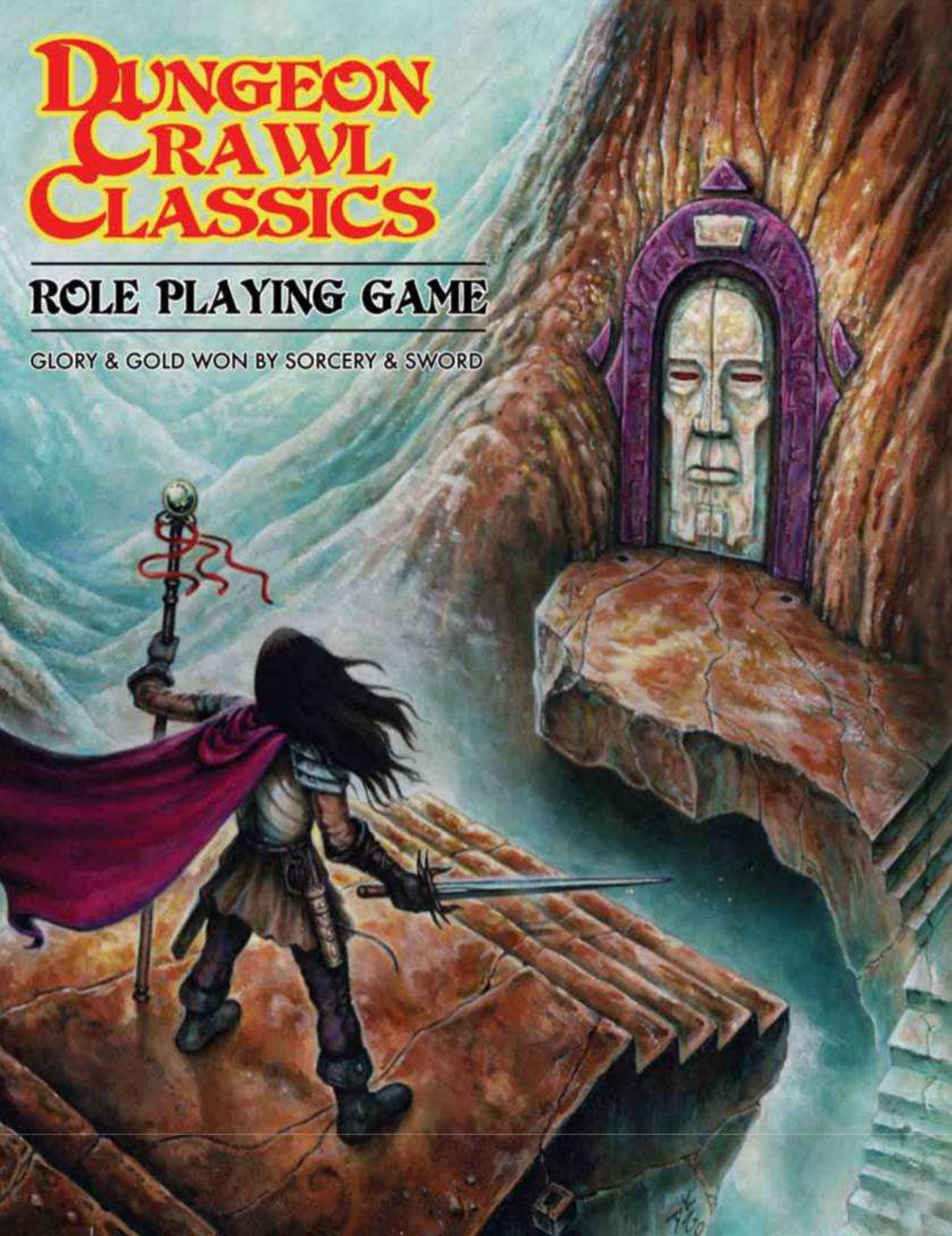
DUNGEON CRAWL CLASSICS

ROLE PLAYING GAME

GLORY & GOLD WON BY SORCERY & SWORD



MULLEN

DUNGEON CRAWL CLASSICS
ROLE PLAYING GAME
GLORY & GOLD WON BY SORCERY & SWORD
www.goodman-games.com
GOODMAN GAMES
Be sure to post on our online forums!
Download character sheets from our web site
DCC RPG is copyright © 2012 Goodman Games. Dungeon Crawl Classics is a trademark of Goodman Games. DCC RPG is published under the Open Game License. Refer to the OGL in this work for additional information.
SBP

Credits

Design and Writing: Joseph Goodman

Additional Design: Tavis Allison, Andy Frielink, Todd Kath, Doug Kovacs, Harley Stroh, Steven Thivierge, Dieter Zimmerman

Additional Writing: Michael Curtis, Harley Stroh, Dieter Zimmerman

Editing: Aeryn "Blackdirge" Rudel

Art Direction and Graphic Design: Joseph Goodman

Cover Art: Doug Kovacs

Endsheets: Doug Kovacs (front), Peter Mullen (back)

Interior Art: Jeff Dee, Jeff Easley, Jason Edwards, Tom Galambos, Friedrich Haas, Jim Holloway, Doug Kovacs, Diesel Laforce, William McAusland, Brad McDevitt, Jesse Mohn, Peter Mullen, Russ Nicholson, Erol Otus, Stefan Poag, Jim Roslof, Chad Sergesketter, Chuck Whelon, Mike Wilson

Special thanks to Doug and Harley for joining me on the expedition out of the underdark.

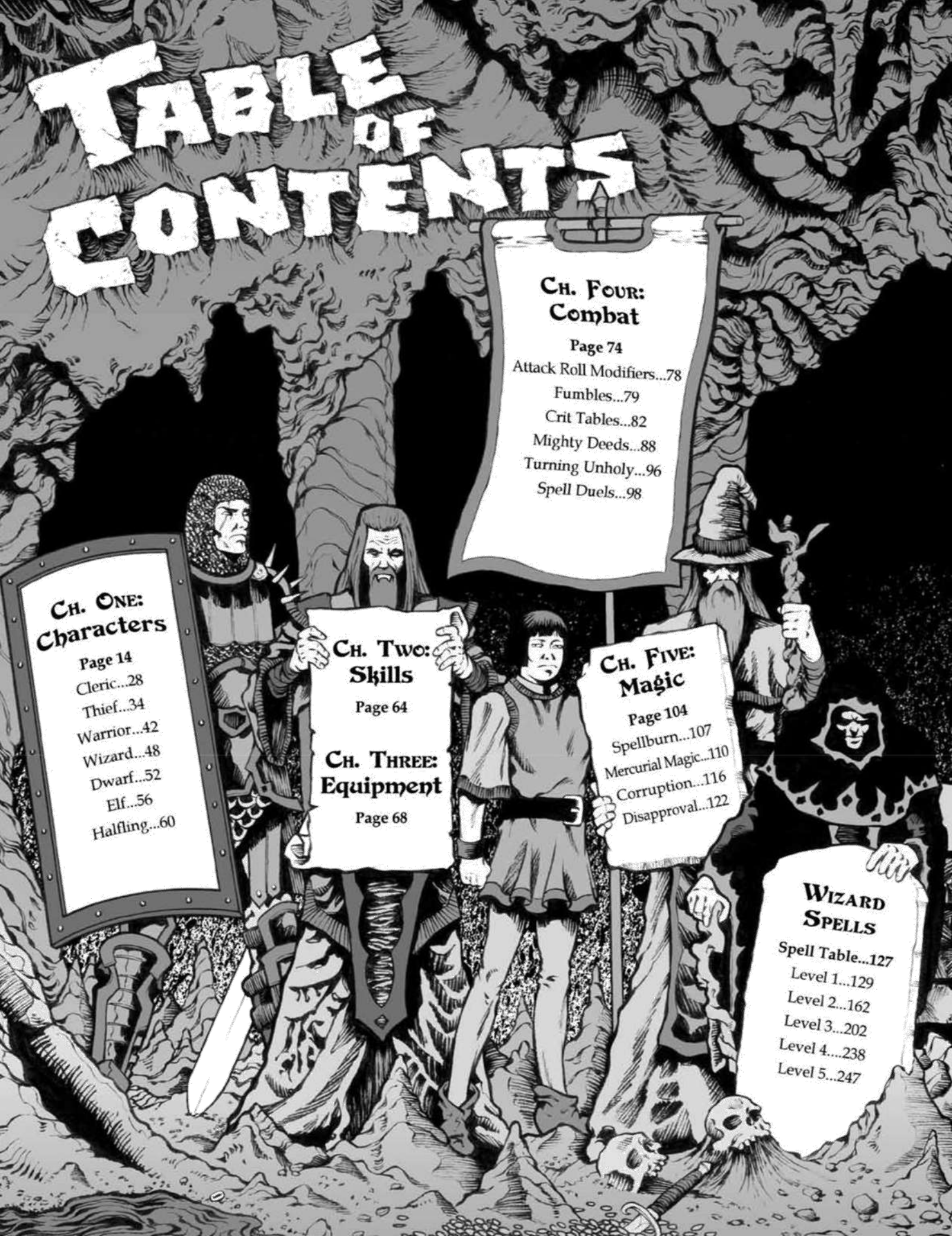
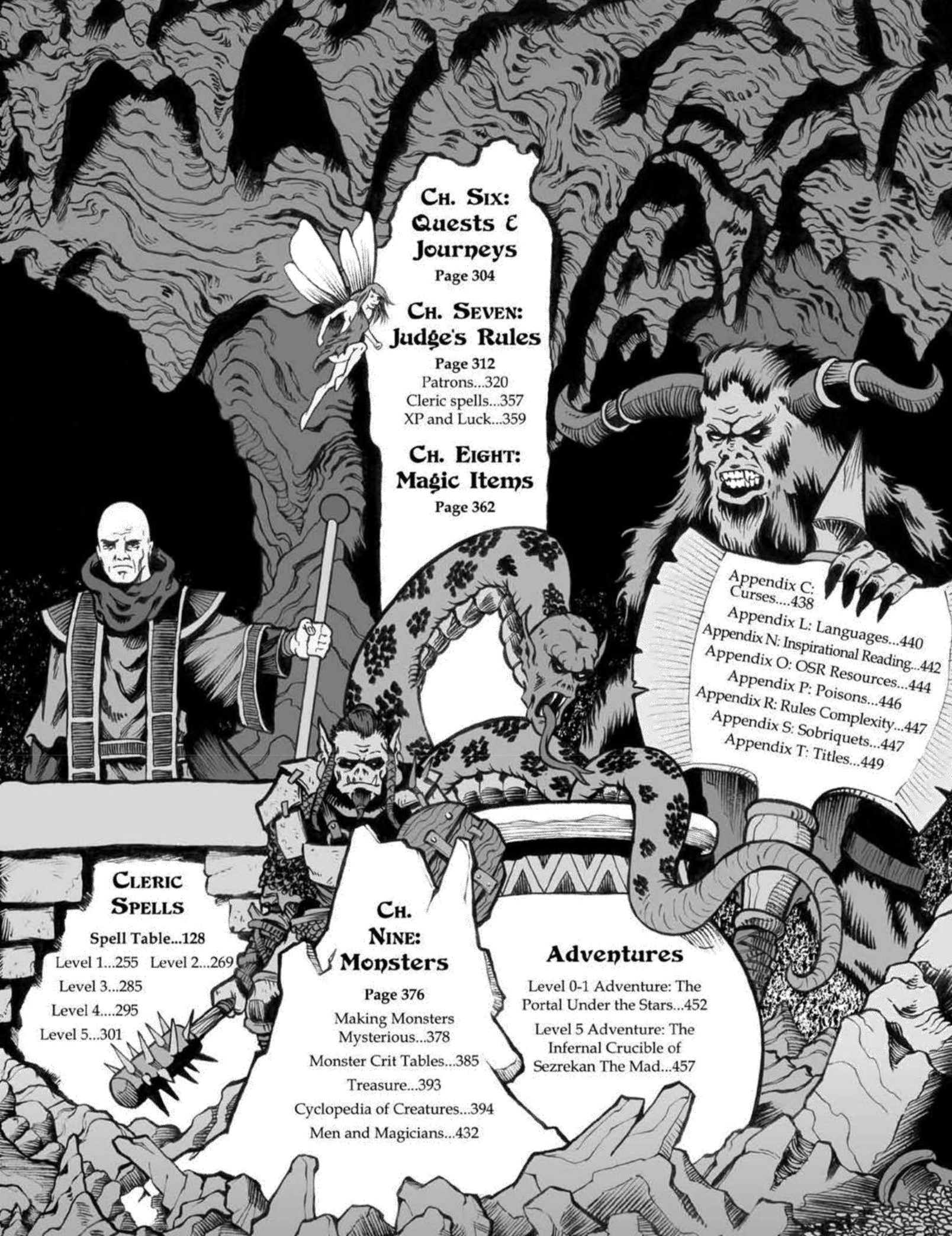


Table of Contents
Ch. One: Characters
Page 14
Cleric...28
Thief...34
Warrior...42
Wizard...48
Dwarf...52
Elf...56
Halfling...60
Ch. Two: Skills
Page 64
Ch. Three: Equipment
Page 68
Ch. Four: Combat
Page 74
Attack Roll Modifiers...78
Fumbles...79
Crit Tables...82
Mighty Deeds...88
Turning Unholy...96
Spell Duels...98
Ch. Five: Magic
Page 104
Spellburn...107
Mercurial Magic...110
Corruption...116
Disapproval...122
Wizard Spells
Spell Table...127
Level 1...129
Level 2...162
Level 3...202
Level 4....238
Level 5...247



Ch. Six: Quests & Journeys

Page 304

Ch. Seven: Judge's Rules

Page 312

Patrons...320

Cleric spells...357

XP and Luck...359

Ch. Eight: Magic Items

Page 362

Appendix C: Curses....438

Appendix L: Languages...440

Appendix N: Inspirational Reading...442

Appendix O: OSR Resources...444

Appendix P: Poisons...446

Appendix R: Rules Complexity...447

Appendix S: Sobriquets...447

Appendix T: Titles...449

Cleric Spells

Spell Table...128

Level 1...255 Level 2...269

Level 3...285

Level 4....295

Level 5...301

Ch. Nine: Monsters

Page 376

Making Monsters Mysterious...378

Monster Crit Tables...385

Treasure...393

Cyclopedia of Creatures...394

Men and Magicians...432

Adventures

Level 0-1 Adventure: The Portal Under the Stars...452

Level 5 Adventure: The Infernal Crucible of Sezrekan The Mad...457

MULLEN.

Введение

Основная механика

Основа механики игры Dungeon Crawl Classics бросок d20. Вас часто просят бросить 1d20 и добавить или вычесть модификаторы. Цель состоит в том, чтобы бросить как можно большее значение и преодолеть Сложность броска (Сл). Иногда Сл имеет специальное название, так, например, Класс брони (КБ), это сложность броска для брони. Высокую Сл сложнее преодолеть, более бронированное существо имеет более высокий КБ.

Если вы бросите столько же или больше чем Сл (или КБ), это успех. Иначе провал.

Выкинуть 1 значит автоматический промах и часто приводит к разным плохим последствиям.

Выкинуть 20 значит автоматическое попадание и часто приводит к критическому успеху.

Иногда персонаж во время действия может бросить кубик, отличный от 1d20. 1d16, 1d24 и даже 1d30. Они используются для более слабых или сильных воинов и заклинателей.

Насколько это сложная игра для меня?

Если вы знакомы с d20 системами (3.0 и 3.5):

1. В DCC RPG нет престиж классов, атак по возможности, фитов и очков навыков.
2. Классы и расы это одно и тоже. Вы волшебник или Эльф.

Если вы знакомы с различными вариантами AD&D:

1. DCC RPG использует современную (растущую) систему брони. Безоружный крестьянин имеет КБ 10, а воин в латах КБ 18.
2. Атаки, спасброски и проверки навыков предполагают бросок 1d20 с добавлением модификаторов.

   Есть 3 спасброска: Стойкость, Реакция и Воля.

Не важно во что вы играли раньше:

1. Жрецы изгоняют нечестивых для их религии существ. Это может быть нежить и другие существа.
2. Все заклинания читаются с проверкой. Заклинатель кидает 1d20 и добавляет определенные модификаторы. Чем выше бросок, тем лучше результат. Каждое заклинание имеет уникальные эффекты, определяющие результат заклинания.
3. Волшебники могут как потерять, так и не потерять заклинание после использования. Низкий результат означает что волшебник больше не может использовать это заклинание в этот день. Высокий что может его дальше использовать.
4. Заклинания жрецов работают иначе чем заклинания волшебников. Жрецы никогда не могут потерять заклинание. Однако, когда жрец разыгрывает любое заклинание и терпит неудачу в своей попытке, он увеличивает свой «диапазон автоматического отказа». К концу дня жрец может автоматически терпеть неудачу не только при натуральной 1, но и при других значения на кубике.
5. Существуют таблицы критических попаданий. Воины и персонажи высоких уровней чаще наносят критические удары и бросают эффекты по более смертоносным таблицам.
6. Вы можете сжечь очки характеристик, чтобы улучшить бросок кубика. Все персонажи могут сжечь Удачу, а волшебники и эльфы могут сжечь другие характеристики.

Глава Первая

ПЕРСОНАЖИ

Вы не герои.

Вы авантюристы:
разоритель кошельков,
палач язычников,
молчаливый чернокнижник, охраняющий давно умершие тайны.

Вы ищите золото и славу,
побеждаете мечом и заклинанием,
покрываете себя кровью демонов и грязью.

Глубоко внизу есть сокровища, и вы получите их…

Игра в *Dungeon Crawl Classics* начинается с 0 уровня. Нетренированные, необразованные крестьяне. Большинство их умрет в подземелье. Рекомендуется каждому игроку создать несколько персонажей, минимум 3, возможно больше. Не привязывайтесь к персонажам. Персонажи пережившие первое подземелье смогут выбрать класс.

Создание персонажа в DCC RPG состоит из следующих шагов:

1. Кинуть характеристики. См. страница 18.
2. Определить род занятий. См. страница 21.
3. Выбрать мировоззрение. См. страница 24.
4. Купить экипировку. См. страница 70.
5. Попытаться выжить в первом подземелье. Если выжили и набрали 10 XP, переходите на 1 уровень. На этом этапе выбираете Класс. См. страницу 27.
6. В зависимости от Класс вы можете знать некоторые заклинания. См. страница 104.

Воронка для создания персонажей.

В некоторых ролевых системах понимают под "игровым балансом" обилие опций для персонажа. В DCC RPG используется анахроничный принцип для выравнивания персонажей, больше случайности, а не сложности. шаги по созданию персонажа создают стиль игры, отличный от всего, что вы испытывали в последние двадцать с лишним лет - при условии, что вы точно выполните эти шаги. Опустите любой элемент, и вы обнаружите, что процесс не работает.

DCC RPG создает персонажей используя так называемую "воронку". Вначале каждый игрок создает минимум двух, а лучше четырех 0-уровневых персонажей. Это очень важно чтобы персонажи генерировались с использованием описанного процесса: абсолютно случайные характеристики, случайные занятия, случайная удача и случайное снаряжение. Каждый игрок заканчивается набором персонажей, которым подходят разные классы. Когда все персонажи созданы, пусть игроки представят своих персонажей 0 остальным.

«Воронка» происходит по приключению для 0 уровня. Ожидается, что во время первой игры каждый игрок потеряет некоторых или большинство своих персонажей. Когда простые крестьяне исследуют смертельные подземелья, многие умирают. К концу первой игры у игроков останется пестрая команда выживших, и эта группа авантюристов станет партией 1-го уровня.

Используя этот метод получения весьма случайных результатов, высокого уровня смертности и выбора игроков относительно того, какой из их случайно созданных персонажей рискует, а какой остается в безопасности, вы, рефери, обнаружите, что у вас есть группа случайно созданных персонажей в который игроки имеют как бы агентство. По сути, нет возможности играть в минимакс, и все же игроки оказываются привязанными к своим отважным маленьким крестьянам, которые совершали удивительные подвиги на низком уровне. Их подвиги нулевого уровня роднят их навсегда с авантюрами, совершенными с большим риском. Автор настоятельно рекомендует вам начать игру, используя метод, точно описанный здесь. Дайте ему шанс; возможно, вам понравится.

Необычные кубики

В этой игре используются многогранники необычной формы. В частности, он использует стандартный набор игральных кубиков, а также то, что автор называет «кубики Zocchi». Как опытный игрок, у вас есть следующий стандартный набор игральных кубиков: d4, d6, d8, d10, d12, d20 и d%. DCC RPG также использует «кости Zocchi» в следующих конфигурациях: d3, d5, d7, d14, d16, d24 и d30. Вы можете приобрести эти кости в вашем местном игровом магазине, а также на www.gamesta-tion.net, www.chessex.com и www.koplowgames.com

Легко заменить «необычные кубики» обычным набором костей. Для d3 бросьте 1d6 и разделите на два; для d5 бросьте 1d10 и разделите на два. Для d7 бросьте 1d8 перебросьте на 8. Для d14 или d16, бросьте d20 и проигнорируйте высокие броски. Для d24 бросьте 1d12 и 1d6; если d6 нечетный, прибавьте 12 к броску 1d12. Для d30 бросьте 1d10 и 1d6: добавьте +0 на 1-2, +10 на 3-4 и +20 на 5-6.

Цепочка костей

Один из самых интересных аспектов использования броских костей в наборе правил - это бросать эти кости! Многие традиционные ролевые игры используют модификаторы для бросков костей, чтобы выразить больший успех или неудачу в действии. Например, атака с использованием оружия в двух руках может повлечь штраф -4, а атака против неподвижного противника может дать бонус +4.

DCC RPG использует эту традиционную систему модификаторов, но также использует систему разных типов кубиков, если модификатор большой. Несмотря на то, что d20 является основной механикой броска в игре, бывают случаи, когда игроку может быть дано указание бросить вместо него d16 или d24, в зависимости от того, имеет ли действие улучшенный или уменьшенный шанс на успех.

Иногда будет несколько «изменений типа кубика», влияющих на кубик. Например, заклинатель может быть особенно хорош в одном из видов магии, давая ему улучшенный кубик, и он также может действовать под воздействием магического предмета, который дает ем еще улучшенный кубик. Система перемещения «вверх и вниз» различных типов кубиков известна как цепочка костей.

Цепочка костей представлена следующим образом:

d3 – d4 – d5 – d6 – d7 – d8 – d10 – d12 – d14 – d16 – d20 – d24 – d30

Всякий раз, когда правила говорят игроку использовать кубик лучшего типа, его выбор кубика перемещается на один шаг вправо, достигая кульминации в d30. Когда правила предписывают игроку использовать худший кубик, его выбор кубика перемещается на один шаг влево, достигая кульминации в d3. Несколько шагов может изменить тип кубика на несколько позиций. Модификаторы броска (например, +1 или -2) применяются к результату для нового кубика.

Очки характеристик

Персонаж определяется в широком смысле шестью характеристиками. Для создания персонажа бросьте 3d6 для каждой характеристики в следующем порядке: Сила, Ловкость, Выносливость, Личность, Интеллект и Удача.

При создании персонажа DCC RPG вы всегда бросаете 3d6, и вы всегда бросаете и применяете очки в том же порядке. Вы не бросаете больше кубиков и не убираете самый низкий кубик, не используете систему покупки и не назначаете очки способностей в любом порядке, отличном от указанного выше.

Почему так подробно описано как определять характеристики? Потому что вы опытный игрок, и вы знаете много других способов определения характеристик. Процесс открытого бета-тестирования показал, что генерация характеристик является самым первым правилом, которое игнорируется многими игроками. Это ваша игра, и вы можете свободно адаптировать ее по своему желанию. Мы призываем вас «отказаться от привычек» и попробовать сыграть одну игру, используя этот метод, описанный здесь (3d6 по порядку). Это взрыв из прошлого, и кое-что, что вы, вероятно, не пытались сделать десять или более лет.

Характеристики от 3 до 18 влияют на модификатор, как показано в таблице 1-1. Этот модификатор применяется к броскам кубиков, как описано ниже.

Сила: Физическая сила для подъема, бросания, переноски. Ваш модификатор Силы влияет на бросок атаки ближнего боя и урон. Обратите внимание, что успешная атака всегда наносит минимум 1 урона независимо от силы. Персонажи с Силой 5 или меньше может нести оружие или щит, но не то и другое вместе.

Ловкость: Баланс, грация и тонкие навыки движения, будь то руки или ноги. Модификатор ловкости влияет на класс брони, броски атаки дистанционным оружием, броски инициативы и спасброски Реакции, способность сражаться с оружием в каждой руке.

Выносливость: устойчивость к боли, болезням и уравновешенности. Ваш модификатор выносливости влияет на очки жизни (даже на уровне 0) и спасброски Стойкости. Обратите внимание, что персонаж зарабатывает минимум 1 очко жизни за уровень персонажа, независимо от выносливости. Персонажи с выносливостью 5 или менее автоматически получают двойной урон от всех ядов и болезней.

Личность: харизма, сила воли, убедительность. Личность влияет на спасброски Воли для всех персонажей. Личность жизненно важна для жрецов, от нее зависит способность использовать божественную магию и определяет максимальный уровень творимых заклинаний, см. таблицу 1-1.

Интеллект: Способность распознавать информацию, сохранять знания и оценивать сложные ситуации. Для волшебников интеллект влияет на количество заклинаний и максимальный уровень заклинаний, как указано в таблице 1-1. Для всех символов интеллект влияет на известные языки, как описано в Приложении L. Персонажи с интеллектом 7 или меньше могут говорить только на общем языке, а те, у кого интеллект 5 или меньше, не могут читать или писать.

Удача: «Правильное место, правильное время», благосклонность богов, удача или трудно определяемый талант. Игрокам следует посоветовать понять цели богов и демонов, которые формируют окружающий их мир, поскольку они всего лишь пешки в космической борьбе, и их удача на этом смертном плане может зависеть от вечного конфликта, который бушует вокруг них. Удача влияет на несколько элементов игры, а именно:

Таблица 1-1: Модификатор характеристик

Значение	Модификатор	Известные заклинания волшебника	Максимальный уровень заклинаний**
3	-3	Невозможно творить заклинания	Невозможно творить заклинания
4	-2	-2 заклинания*	1
5	-2	-2 заклинания*	1
6	-1	-1 заклинания*	1
7	-1	-1 заклинания*	1
8	-1	Без изменений	2
9	Нет	Без изменений	2
10	Нет	Без изменений	3
11	Нет	Без изменений	3
12	Нет	Без изменений	4
13	+1	Без изменений	4
14	+1	+1 заклинание	4
15	+1	+1 заклинание	5
16	+2	+1 заклинание	5
17	+2	+2 заклинания	5
18	+3	+2 заклинания	5

** Минимум 1 заклинание.*

*** Зависит от интеллекта для волшебников и от личности для жрецов.*

- После броска 3d6, для значения удачи игрока, бросьте по таблице 1-2, чтобы определить, на какой бросок влияет модификатор удачи персонажа. Этот «счастливый бросок» меняется **стартовым** модификатором Удачи персонажа. Иногда «счастливый бросок» бесполезен, потому что персонаж выбирает класс, где он не применяется.

- Обратите внимание, что модификатор счастливого броска не меняется с течением времени при изменении удачи персонажа. Например, если модификатор Удачи персонажа равен +1, а его счастливый бросок для заклинаний, он получает модификатор +1 для всех проверок заклинаний впредь. Он не меняется, если меняется его удача.

- Модификатор Удачи персонажа влияет на другие броски в игре: критические попадания, неуклюжесть, искажение и выбор других бросков, как описано далее. Кроме того, удача изменяет различные элементы игры для каждого класса персонажей, как описано в описании классов.

- Персонажи могут жечь Удачу, чтобы выжить в опасных ситуациях. Любой персонаж может окончательно сжечь Удачу, чтобы получить одноразовый бонус к броску. Например, вы можете сжечь 6 очков Удачи, чтобы получить +6 модификатор при броске, но ваш показатель удачи теперь на 6 ниже.

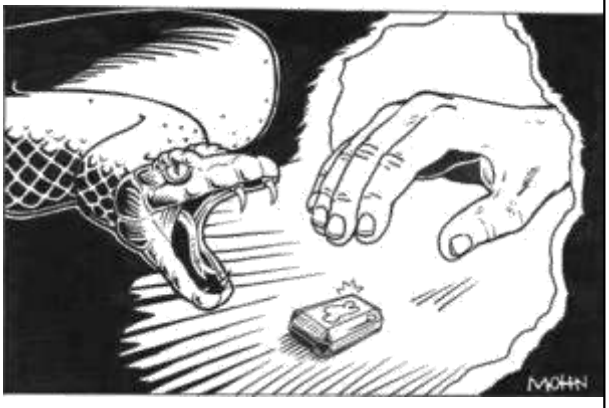
- Персонажи могут проверять удачу, чтобы попытаться совершить действие, основанное только на удаче. Обычно это бросок 1d20 плюс модификатор Удачи персонажа.

- Всех персонажи могу восстановить удачу в ходе их приключений, этот процесс связан с их мировоззрением. Персонажи, действующие против их мировоззрения, могут внезапно оказаться неудачниками. Те, кто дал клятву покровителю могут проще восстановить удачу.

- Плуты и полурослики имеют особую связь с Удачей. Эти классы восстанавливают свою удачу как описано в их описании классов.

Таблица 1-2: Счастливый бросок

d30	Под какой звездой родился и счастливый бросок
1	Суровая зима: Все броски атаки
2	Бык: Броски атаки оружием ближнего боя
3	Удачный день: Броски атаки оружием дальнего боя
4	Выращен волками: Броски атаки без оружия
5	Рожденный верхом: Броски атаки верхом
6	Родился на поле боя: бросок урона
7	Путь медведя: бросок урона оружием ближнего боя
8	Ястребиный глаз: броски урона оружием дальнего боя
9.	Банда охотников: броски атаки и урона для оружия выданного на 0 уровне
10	Рожденный под ткацким станком: проверка навыков (включая навыки вора)
11	Хитрость Лиса: Найти /отключить ловушки
12	Четырехлистный клевер: найти секретные двери
13	Седьмой сын: проверка творения заклинания
14	Бушующий шторм: урон от заклинаний
15	Праведное сердце: изгнание нечестивцев
16	Выживший во время чумы: волшебное исцеление *
17	Счастливый знак: спасброски
18	Ангел-хранитель: спасброски от ловушек
19	Пережил укус паука: спасброски против яда
20	Удар молнии: спасброски реакции
21	Живущий в впроголодь: спасброски стойкости
22	Сопротивление искушению: спасброски воли
23	Зачарованный Дом: Класс брони (КБ)
24	Скорость кобры: инициатива
25	Обильный урожай: очки здоровья (применяется на каждом уровне)
26	Рука воина: таблица критического удара **
27	Нечестивый дом: броски искажения
28	Сломанная звезда: неуклюжесть **
29	Пение птиц: Количество языков
30	Дикий ребенок: Скорость (каждая + 1 / -1 = +5 ′/ - 5′)



** Если жрец, то ко всем исцелениям, которые выполняет жрец. Иначе ко всем магическим исцелениям, полученным из других источников.*

*** Удача обычно влияет на критические удары и неуклюжесть. По этому результату модификатор удваивается для результата критических ударов или неловкости.*

Спасброски

DCC RPG использует три спасброска: Стойкость, Реакция и Воля. Чтобы сделать спасбросок, персонаж бросает 1d20, добавляет свой модификатор и сравнивает результат со сложностью (Сл). Если результат равен или больше, чем Сл, все хорошо. Если нет, то могут возникнуть тяжелые последствия.

Стойкость представляет устойчивость к физическим угрозам, таким как яды, газы, кислоты и ошеломляющий урон. Модификатор Выносливости персонажа влияет на спасбросок Стойкости.

Реакция представляет собой сопротивление быстрым угрозам, таким как уклонение от качающегося топора, прыжок в сторону, когда падает дверной проем, и отскок от огненного дыхания дракона. Модификатор Ловкости персонажа влияет на его спасбросок Реакции.

Воля представляет собой сопротивление угрозам, влияющим на разум, таким как заклинания, очарования или контроля, психические эффекты, вызывающие сон или гипноз, доминирование. Модификатор Личности персонажа влияет на его спасбросок Воли.

Все персонажи нулевого уровня начинаются с базового модификатора +0 для всех спасбросков, плюс модификаторы их характеристик. Когда персонажи получают уровни в каком-нибудь классе, его спасброски растут.

Языки

Все персонажи знают Общий язык. За каждый модификатор Интеллекта персонаж знает один дополнительный язык, связанный с особенностями его воспитания. Эти дополнительные языки получаются на 0 уровне. Дварфы, эльфы и полурослики с Интеллектом 8+ автоматически знают и свои расовые языки.

При переходе на 1-й уровень персонаж может изучать дополнительные языки. Воры изучают секретный язык, называемый косяк. Нелюди учат еще один язык. Волшебники учат один дополнительный язык за каждый модификатор Интеллекта.

Дополнительные общеизвестные языки включают языки кентавров, гигантов, гномов, гоблинов и кобольдов. Волшебники могут знать волшебные языки и языки животных. Более подробную информацию о языках можно найти в Приложении L.

0 Уровень

Все персонажи начинаются с 0 уровня. Большинство из них умрут в подземелье, одни и неизвестные. Те немногие, которые выживут, в конечном счете выберут класс для совершенствования.

Все персонажи уровня 0 начинаются со следующим:

- 1d4 очков здоровья, плюс модификатор выносливости
- 5d12 медных монеты
- 0 XP
- Одна случайная вещь из снаряжения (таблица 3-4)
- Один случайный род занятий
- Зависит от рода занятий:
    - Владение одним оружием и его наличие
    - Есть некоторые торговые товары
- модификатор +0 для бросков атаки и всех спасбросков; обратите внимание, что персонажи 0 уровня используют куб для критических ударов 1d4 по критической таблице I

По мере того, как персонаж зарабатывает очки опыта, его опыт увеличивается. Когда количество опыта достигает 10, он может выбрать класс.

Род Занятий

Ваш персонаж имеет профессию, семью и сверстников. Будь он овце пасом или учеником мастера, прежняя профессия дает набор навыков. Эти навыки могут быть полезны персонажу только в качестве запасного варианта, когда он выйдет из подземелья, но тем не менее они полезны. Эти навыки включают обучение элементарному оружию. Бросьте d% по таблице 1-3. Если не указано иное, персонаж является человеком.

Обратите внимание, что род занятий персонажа не обязательно определять случайно. Если игрок хорошо представляет кем хочет играть, он может просто выбрать его. Начальное оружие и торговые товары выбираются тематически с одобрения рефери.

Нелюди на 0 уровне: персонажи, чей результат на 0 уровне включает в себя не человеческую расу, должны продвигаться в классе как эта раса. Например, дварфский шахтер поднимается до уровня дварфа. Нелюди нулевого уровня могут использовать некоторые расовые черты следующим образом: у дварфов есть инфразрение и базовая скорость 20'. Эльфы чувствительны к железу и имеют острые чувства; и полурослики имеют инфразрение. Обратитесь к описанию классов дварфов, эльфов и полурослико в для информации об этих способностях. Нелюди нулевого уровня говорят на Общем, так же знают их расовый язык, а также дополнительные языки, приобретенные по мере повышения уровня.

Таблица 1-3: Род занятий

Бросок	Род занятий	Владеет оружием†	Торговые товары
01	Алхимик	Посох	Масло, 1 колба
02	Дрессировщик	Дубинка	Пони
03	Оружейник	Молот (как дубинка)	Железный шлем
04	Астролог	Кинжал	Подзорная труба
05	Цирюльник	Бритва (как кинжал)	Ножницы
06	Церковный староста	Посох	Святой символ
07	Пчеловод	Посох	Банка меда
08	Кузнец	Молот (как дубинка)	Стальные щипцы
09	Мясник	Тесак (как топор)	Кусок говядины
10	Охранник каравана	Короткий меч	Полотно, 1 ярд
11	Сыровар	Дубина (как посох)	Вонючий сыр
12	Сапожник	Шило (как кинжал)	Ложка для обуви
13	Уличный Артист	Кинжал	Качественный плащ
14	Бондарь	Лом (как дубинка)	Бочка
15	Уличный Торговец	Нож (как кинжал)	Фрукты
16	Вор-карманник	Кинжал	Маленький сундук
17	Канавокопатель	Лопата (как посох)	Мелкая грязь, 1 фунт.
18	Дварфский аптекарь	Дубина (как посох)	Стальной флакон
19-20	Дварфский кузнец	Молот (как дубинка)	Мифрил, 1 унция.
21	Дварфский мастер по сундукам	Зубило (как кинжал)	Дерево, 10 фунтов.
22	Дварфский пастух	Посох	Свинья**
23-24	Дварфский шахтер	Кирка (как дубинка)	Фонарь
25	Дварфский гриба-фермер	Лопата	Мешок
26	Дварфский крысолов	Дубинка	Сеть
27-28	Дварфский каменщик	Молот	Прекрасные камни, 10 фунтов.
29	Эльфийский ремесленник	Посох	Глина, 1 фунт.
30	Эльфийский адвокат	Перо (как дротик)	Книга
31	Эльфийский торговец свечами	Ножницы (как кинжал)	Свечи, 20
32	Эльфийский сокольничий	Кинжал	Сокол
33-34	Эльфийский лесник	Посох	Травы, 1 фунт.
35	Эльфийский стеклодув	Молот	Стеклянные бусы
36	Эльфийский навигатор	Лук	Подзорная труба
37-38	Эльфийский мудрец	Кинжал	Пергамент и гусиное перо
39-47	Фермер*	Вилы (как копье)	Курица**
48	Гадалка	Кинжал	Колода Таро
49	Азартный игрок	Дубинка	Игральные кости
50	Золотарь	Лопатка (как кинжал)	Мешок с ночными удобрениями
51-52	Копатель могил	Лопата (как посох)	Садовый совок
53-54	Нищий из гильдии	Праща	Костыли
55	Полуросли мясник куриц	Одноручный топор	Куриное мясо, 5 фунтов.
56-57	Полуросли красильщик	Посох	Ткань, 3 ярда
58	Полуросли шьет перчатки	Шило (как кинжал)	Перчатки, 4 пары
59	Полуросли цыган	Праща	Ведьмина кукла
60	Полуросли галантерейщик	Ножницы (как кинжал)	Костюмы изысканные, 3 комплекта
61	Полуросли моряк	Нож (как кинжал)	Парусина, 2 ярда
62	Полуросли ростовщик	Короткий меч	5 зм, 10 см, 200 мм
63	Полуросли торговец	Короткий меч	20 см
64	Полуросли бродяга	Дубинка	Чаша для подаяния
65	Целитель	Дубинка	Святая вода, 1 флакон
66	Травник	Дубинка	Травы, 1 фунт.
67	Пастух	Посох	Пастушья собака**
68-69	Охотник	Короткий лук	Шкура оленя
70	Слуга по договору	Посох	Медальон
71	Шут	Дротик	Шелковая одежда
72	Ювелир	Кинжал	Самоцвет стоимостью 20 зм

Таблица 1-3: Род занятий, продолжение

Бросок	Род занятий	Владеет оружием†	Торговые товары
73	Слесарь	Кинжал	Прекрасные инструменты
74	Попрошайка	Дубинка	Сырный соус
75	Наемник	Длинный меч	Сыромятный доспех
76	Торговец	Кинжал	4 зм, 14 см, 27 мм
77	Мельник/пекарь	Дубинка	Мука, 1 фунт.
78	Менестрель	Кинжал	Лютня
79	Благородный	Длинный меч	Золотое кольцо на 10 зм
80	Сирота	Дубинка	Тряпичная комната
81	Конюх	Посох	Уздечка
82	Человек вне закона	Короткий меч	Кожанный доспех
83	Производитель веревки	Нож (как кинжал)	Веревка, 100’
84	Писарь	Перо (как дротик)	Пергамент, 10 листов
85	Шаман	Булава	Травы, 1 фунт.
86	Раб	Дубинка	Странный на вид камень
87	Контрабандист	Праща	Водонепроницаемый мешок
88	Солдат	Копье	Щит
89-90	Оруженосец	Длинный меч	Стальной шлем
91	Сборщик налогов	Длинный меч	100 мм
92-93	Траппер	Праща	Шкура барсука
94	Оборванец	Трость (как дубинка)	Чаша для подаяния
95	Производитель телег	Дубинка	Ручная тележка***
96	Ткач	Кинжал	Прекрасный костюм одежды
97	Ученик волшебника	Кинжал	Черный гримуар
98-100	Лесоруб	Одноручный топор	Связка дерева

† Если оружие дальнего боя (например, праща или дротик), бросьте 1d6, чтобы определить количество боеприпасов.

** Бросьте 1d8 (1) картофель, (2) пшеница, (3) репа, (4) кукуруза, (5) рис, (6) пастернак, (7) редис, (8) брюква.*

1.Почему курица пересекла коридор? Проверить ловушки! А если серьезно, если в отряд входит более одного фермера или пастуха, случайным образом определите сельскохозяйственных животных для каждой дублированной профессии 1d6: (1) овца, (2) коза, (3) корова, (4) утка, (5) гусь, (6) мул.

**** Бросьте 1d6, определить, что в тележке: (1) помидоры, (2) ничего, (3) солома, (4) ваши трупы, (5) грязь, (6) камни.*

Владение Оружием

Все персонажи на 0 уровне обучены владеть тем оружием, которое у них осталось от их прежней жизни. Если есть несколько видов оружия, то считается обученным последним оружием, которым сражался. На 1 уровне получает владение дополнительным оружию в зависимости от класса.

Как правило, использование оружия без обучения накладывает штраф на атаку. Однако этот штраф отменяется для персонажей 0 уровня. Предполагается, что их обычные плохие боевые способности отражают равную некомпетентность с боевому использованию всех видов оружия. (Не говоря уже о том, что в игровых тестах применение штрафа за атаку увеличивает смертность на 0 уровне до абсурдных пропорций.)

Торговые Товары

Начинающие авантюристы, как правило, происходят из мирных мест. Экономика феодального общества включает в себя больше бартер, чем использование монет. Типичный фермер или лесоруб может долгие годы содержать семью, не используя монеты. Все персонажи 0 уровня начинают с каким-нибудь торговым товаром, как указано в таблице 1-3. Они могут быть полезны в подземелье или могут служить для торговли в будущем. В дополнение к этому, каждый персонаж начинает с одним случайным предметом снаряжения авантюриста. Бросьте 1d24 в таблицу 3-4 (стр. 73) для каждого персонажа.

Вы обнаружите, что персонажи 0 уровня практически не имеют полезного снаряжения. Начните игру с подходящей по размеру группой (не менее 15 персонажей), и вы быстро узнаете, что означает «богатство за счет истощения» и как оно применяется к игре на низком уровне.

Мировоззрение

В начале была Пустота, где мечтали Древние. В их снах были Закон и Хаос, изначальные силы единства и энтропии. Посредством бесконечного противостояния эти силы единства и энтропии избрали чемпионов, которые стали богами, которые, в свою очередь, сформировали планы существования, которые отражали их принципы. На одном из таких планов вы и живете, маленькие рядом с просторами Арата, еще более крошечные рядом с просторами космоса. Но вы тоже связаны с великой вселенной и бесконечной борьбой из-за фундаментального выбора: вы поддерживаете силы Закона или силы Хаоса?

Мировоззрение — это выбор ценностей. В своей простейшей форме он определяет поведение. В высших формах это определяет верность космической силе. Персонажи выбирают мировоззрение на 0 уровне, и этот выбор определяет их жизнь.

Есть две основные крайности: законная и хаотическая, с балансом нейтралитета между ними. Персонаж выбирает одно из трех мировоззрений на 0 уровне.

Законопослушные персонажи верят в единство и главенство ценностей человечества: порядок, авторитет, верность и милосердие. Они поддерживают организованные институты и «делают то, что правильно». У них есть моральная совесть, которая указывает им на соответствующие действия. По сути, законные персонажи выбирают путь человечества по пути сверхъестественного господства. На более высоких уровнях законные персонажи взаимодействуют с небесными существами, ангелами, полубогами и могущественными Лордами Закона. В обыденной жизни существует много оттенков законного поведения, и не все законные персонажи соглашаются на одни и те же действий в любое время; хотя они неизменно объединяются, когда человечеству угрожают внешние силы.

Хаотичные персонажи фундаментально верят в энтропию и постоянно стремятся разрушать или править окружающими. Они готовы нарушить естественный порядок вещей - включая установленные правительства, гильдии и отношения, если они видят в этом материальную выгоду. Они открыты для соглашений со сверхъестественными силами, даже если такие соглашения вредят всем людям, позволяя странным существам выходить на материальный план. По сути, хаотичные персонажи выбирают путь величайшей личной силы и превосходства над любой силой. На более высоких уровнях хаотические персонажи оказываются связанными с демонами и дьяволами, монстрами-злодеями, внеплановыми существами и сверхъестественными Повелителями Хаоса. В мирской жизни хаотическое поведение охватывает широкий спектр софистики, уловок, агрессии и политики, а хаотические персонажи всегда ищут преимущества над своими сверстниками.

Нейтральные персонажи не выбирают между законом и хаосом. Нейтралитет - это баланс природы, вечности и небытия пространства. Он также может отражать главенство тех, кто был перед Законом и Хаосом: Древних, великого Ктулху и Пустоты, пустоты времени перед приходом богов. Нейтралитет между законом и хаосом может отражать взвешенную мораль - балансировать издержки и выгоды без сильных перегибов. Это также может отражать двойственность или безразличие. Интересно, что нейтральные персонажи делают выбор не на основе лояльности, ценностей или собственной выгоды, а на основе оценки каждой возможности, которая появляется. На высоких уровнях нейтральные персонажи оказываются связанными с элементалями, внеплановой нежитью, астральными и эфирными существами.

Вечная борьба между Законом и Хаосом реальна. Боги и демоны сражаются на других планах за превосходство, и действия человека дают этим сущностям власть. Сделайте свой выбор осторожно, так как он будет становиться все более важным по мере того, как вы становитесь более могущественным.

Продвижение в уровнях

Когда персонаж завершает приключения, он улучает свои навыки и становится сильнее. Персонажи зарабатывают очки опыта (XP), дающие повышение уровня.

DCC RPG использует другой подход к вопросам опыта, чем его исторический предшественник и его современная интерпретация. Конечно, есть веский аргумент в пользу исторического подхода, который автор называет «беспорядочной» системой. Метод, основанный на расчетах, который точно фиксирует силу существ в зависимости от получаемого за их опыта. Есть система для «расчета столкновений», которая используется в D&D3.5, для подсчета опыта, присуждаемого за каждое столкновение, на основе относительной силы персонажей и дает возможность рассчитать соответствующий рейтинг сложности для группы монстров.

Другой вариант представлен в Приложении N. Герои Приложения N не всегда сталкивались с врагами, подходящими для их уровня, и при этом они не идут по предсказуемому пути к более высоким уровням. Изредка они бегут от своих врагов - лучше остаться в живых и сразиться в другой день. И когда они продвинулись в силе - от бродяги до наемника или от наемника к королю - они точно не знают, когда появится следующая возможность для продвижения.

Автор сделал еще одно соображение при выборе системы опыта. Поскольку игроки становятся старше и должны втиснуть свои сессии в сложную жизнь, включающую в себя семью, работу и другие обязательства, самые приятные элементы игры должны быть во главе. Бухгалтерия, связанная с отслеживанием опыта, не является таким элементом.

Поэтому DCC RPG использует очень простую систему опыта. Если эта система вам не по вкусу, автор рекомендует вам адаптировать одну из множества «неудобных» систем, существующих в других играх. Тем не менее, я призываю вас попробовать эту систему, она значительно облегчит игровой процесс.

Основа системы опыта в DCC RPG:

1. Все классы используют одну таблицу улучшений.
2. Каждое столкновение стоит от 0 до 4 XP, и эти XP не даются просто за убийством монстров, прохождение ловушек, добычу сокровищ или выполнение квеста. Скорее, успешно пережившие столкновение персонажи получают XP в DCC RPG. Типичная встреча стоит 2 XP и масштабируется от 0 до 4 в зависимости от сложности.
3. Все персонажи, участвующие в схватке, получают одинаковый XP.
4. Рефери определяет сколько очков XP дается.
5. Уровень персонажей повышается, когда они достигают порога XP для следующего уровня.
6. Значения опыта до нового уровня становятся постепенно выше. Количество «средних приключений», для перехода на следующий уровень больше чем на предыдущем.

XP Таблица: В таблице ниже приведены очки опыта, необходимые для каждого уровня.

В качестве необязательного правила можно разрешить персонажам 0 уровня, которые пережили первое приключение, автоматически переходить на 1-й уровень и давать им 10 XP. Приключения с нулевым уровнем это мучительный, смертельный опыт с особенно высокой смертностью. Когда каждый игрок контролирует несколько персонажей нулевого уровня это может быть забавным. Тем не менее, слишком много таких игр делает игроков очень трусливыми.

Персонаж 1 уровня сохраняет свои очки здоровья с 0 уровня и получает новые согласно классу. Таким образом, все персонажи 1 уровня и выше имеют свои классовое здоровье плюс 1d4 здоровья за 0 уровень.

Таблица 1-4: Пороги опыта

Персонажи нулевого уровня начинают с 0 XP. Указанный XP необходим для каждого нового уровня. Например, персонаж 0 уровня становится воином 1 уровня при 10 XP, воином 2 уровня при 50 XP, воином 3 уровня при 110 XP, и так далее.

Уровень	XP Требуется
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090

Выбор Класса

То, что человек называет свободой воли это просто варианты, оставленные судьбой после того как боги сделали свои ходы. Если ваш персонаж дожил до 1 уровня, вы можете выбрать класс. Ваша свободная воля ограничена фатализмом игры в кости; выберите класс, который соответствует вашим случайным сильным и слабым сторонам. Классы нелюдей: дварфов, эльфов и полурослико в, могут быть выбраны только персонажами, кто на 0 уровне уже был этой расы.

Следующая терминология введена в описание классов:

Очки здоровья: Все классы использует определенный кубик для определения здоровья. Обратите внимание, что все персонажи получают 1d4 очков на 0 уровне и классовые очки в дополнение к ним. Например, жрец имеет 1d8 очков жизни за уровень, поэтому жрец 1 уровня фактически бросит 1d4 + 1d8. Когда этот жрец достигает 2 уровня, игрок бросает еще 1d8 очков здоровья и добавляет их к имеющимся.

Владение Оружием: Каждый класс обучен владению определенному оружию. Персонажи используют свои обычные классовые действия, когда атакуют этим оружием. При использовании другого оружия они бросают меньший кубик (согласно цепочке кубиков).

Кубики действия: Действие используются для атак, наложения заклинаний и использования навыков. Наиболее распространенное использование действия - это атака; большинство персонажей бросают 1d20 для атаки, потому что у них есть кубик действия 1d20. По мере продвижения персонажей по уровню, они могут получить дополнительные кубики действия. Как правило, они начинаются как дополнительные кубики нижнего ранга (то есть, d14 вместо d20), чтобы отразить, что вторичные атаки персонажа не так эффективны, как его основные атаки. Классы со способностью к магии или специальными навыками могут использовать кубики действий для наложения дополнительных заклинаний или использования дополнительных навыков, а не для проведения атак, как описано в описании классов

Титул: Титулы включены для персонажей уровней с первого по пятый. Эти названия отражают наиболее распространенные термины для персонажей этого уровня силы. В некоторых случаях эти названия связаны с формальными званиями; в других случаях они являются общими терминами. Формальные звания (такие как в описаниях воров и воинов) могут иметь разные названия. Персонажи 6 уровня и выше встречаются крайне редко, так что общих названий не существует. Игрокам лучше найти свои собственные названия для таких уровней, используя Приложение Т для вдохновения по мере необходимости.

Жрец

Есть правила, которые управляют мульти-вселенной, некоторые расшифрованы человеком, а другие неизвестны. Самое старое правило это Пустота, что не понимают ни люди, ни боги, только Ктулху и Древние. Древние установили Закон и Хаос, которые создали и разделили богов. От богов произошли божественные правила поведения смертного человека. Если он живет по правилам, его боги вознаграждают его в этой или следующей жизни.

Это то, что ваш бог говорит вам, и, как его жрец, вы будете убеждать, обращать или уничтожать тех, кто говорит иначе. Вы странствуете, чтобы найти золото или святые реликвии, убивать врагов и обращать язычников в веру. Вы будете вознаграждены - даже если умрете, вы все равно получите эту награду.

Жрец - воинственный слуга бога, часто являющийся частью более крупного ордена. Он владеет оружием своей веры: физическим, духовным и магическим. Физически он умелый боец, использует оружие своего бога. Духовно является сосудом для выражения идеалов своего бога, направляя святые силы, наносящие вред врагам его бога. Магически, он просит своего бога совершать удивительные вещи.

Жрецы и волшебники могут получать силы от богов, но по-разному. Жрец поклоняется их власти и вознаграждается за службу. Волшебник открывает скрытые тайны вселенной, чтобы доминировать над силами, известными и непостижимыми.

Очки здоровья: получает 1d8 каждый уровень.

Выбор Бога: На 1 уровне жрец выбирает бога для поклонения, и сторону вечной борьбы. Жрецы, поклоняющиеся демонам, монстрам, Повелителям Хаоса, Сету и другим темным богам Нагов, являются слугами Хаоса. Жрецы, поклоняющиеся Богам порядка, принципам добра, бессмертным, небесным существам, стражам и древним богам сфинксов, являются слугами Закона. Жрецы, стоящие в равновесии, веря вечную борьбу, а не в суждения о ней, нейтральны. Эти Жрецы все еще могут быть добрыми, злыми или нейтральными, тогда они зовутся друидами, культистами Ктулху, или хранителями баланса.

Все жрецы молятся присоединиться к своему богу в бесконечной загробной жизни. Все еще облаченные в смертную форму, они находят место среди других с подобными убеждениями. Слабые следуют чужим приказам, сильные сами отдают приказы, а самые могущественные являются живыми аватарами своих богов. Когда жрец поднимается в уровне, он проходит через эти ступени.

Выбор божества совпадает с мировоззрением и определяет группу оружия, святые силы и магические заклинания. Список богов на стр. 32.

Владение Оружием: оружие, используемое верными последователями бога, на стр. 32. Жрецы могут носить любую броню, она не мешает проверкам при творении заклинаний.

Мировоззрение: совпадает с мировоззрением бога.

Жрецы хаотических мировоззрений принадлежат к секретным культам и странным сектам. Они путешествуют по миру, чтобы привлечь новых культов и подорвать силы своих врагов.

Жрецы законных мировоззрений принадлежат к организованным религиозным группам. Они могут вести сельское собрание, совершать великие крестовые походы, обращать язычников, или защищать святые мощи.

Нейтральные жрецы склонны к философии. Это могут быть друиды, поклоняющиеся единству природы, или темные теософы, исследующие мертвых богов, изначально создавших вселенную.

Жрец, меняющий мировоззрение, теряет поддержку своего бога. Он теряет доступ ко всем заклинаниям и силам от уровней жреца, заработанных под его прежним мировоззрением.

Уровень заклинателя (УЗ): Уровень заклинателя - это степень силы жреца в направлении энергии его бога. Обычно равен уровню, но может изменяться при определенных обстоятельствах. Многие жрецы ищут святые реликвии, приближающие их к богу, что повышает уровень заклинателя.

Магия: Жрец может обратиться к милости своего бога. Эта форма магии известна как магия идолов. Его успешное использование позволяет ему направлять силу своего бога в качестве магического заклинания. Жрец имеет доступ к заклинаниям своего бога, как указано в таблице 1-5.

Чтобы разыграть заклинание, жрец проходит проверку (см. Стр. 106). Она происходит как любая другая проверка: бросок 1d20 + модификатор Личности + УЗ. При успехе Бог выполняет просьбу, не всегда точно, но в целом с нужным результатом.

При неудаче он рискует получить неодобрение. Его бог занят, раздражен, или хочет, чтоб жрец справлялся своими силами. Некоторые из самых могущественных богов наиболее непостоянны.

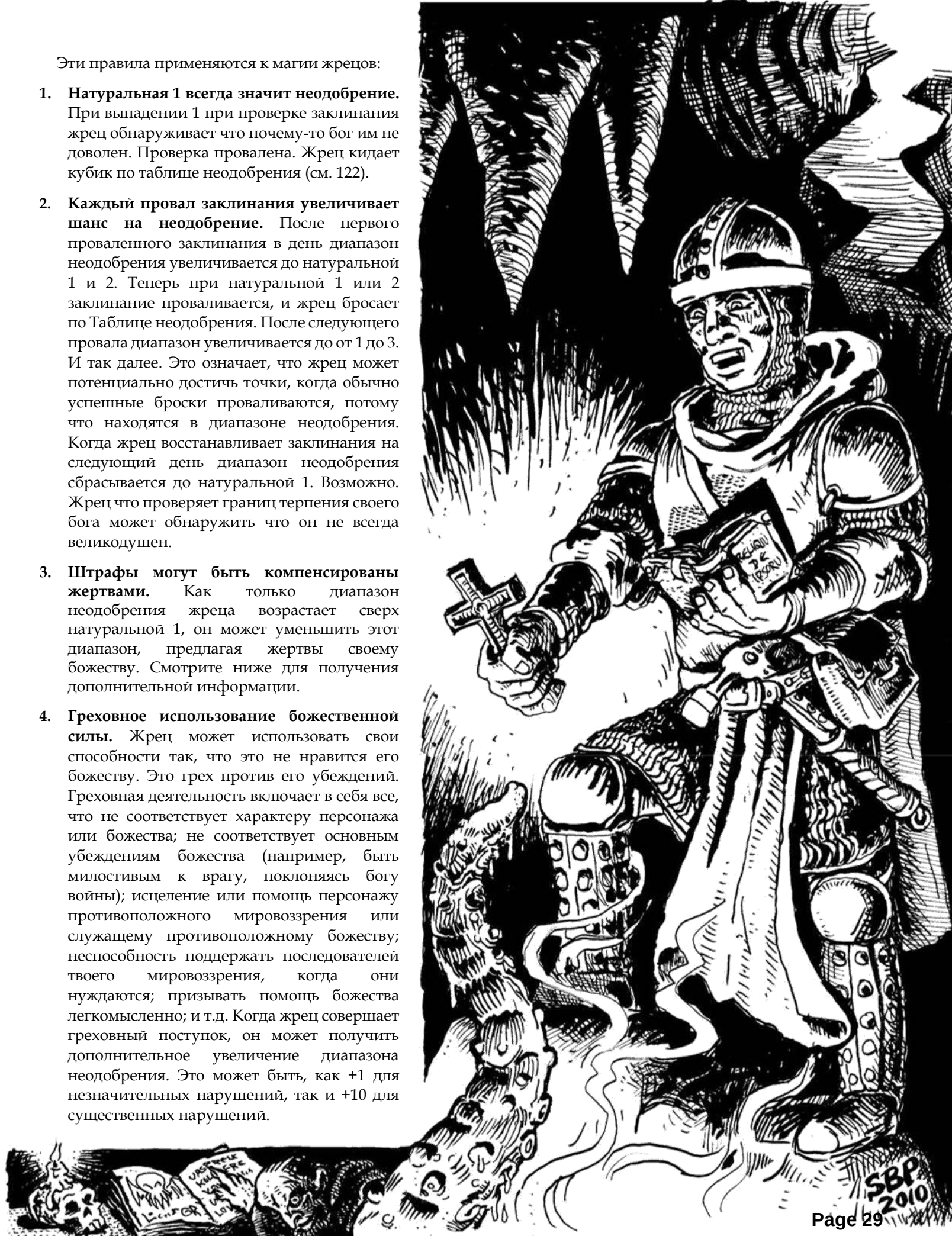
Эти правила применяются к магии жрецов:

1. **Натуральная 1 всегда значит неодобрение.** При выпадении 1 при проверке заклинания жрец обнаруживает что почему-то бог им не доволен. Проверка провалена. Жрец кидает кубик по таблице неодобрения (см. 122).

2. **Каждый провал заклинания увеличивает шанс на неодобрение.** После первого проваленного заклинания в день диапазон неодобрения увеличивается до натуральной 1 и 2. Теперь при натуральной 1 или 2 заклинание проваливается, и жрец бросает по Таблице неодобрения. После следующего провала диапазон увеличивается до от 1 до 3. И так далее. Это означает, что жрец может потенциально достичь точки, когда обычно успешные броски проваливаются, потому что находятся в диапазоне неодобрения. Когда жрец восстанавливает заклинания на следующий день диапазон неодобрения сбрасывается до натуральной 1. Возможно. Жрец что проверяет границ терпения своего бога может обнаружить что он не всегда великодушен.

3. **Штрафы могут быть компенсированы жертвами.** Как только диапазон неодобрения жреца возрастает сверх натуральной 1, он может уменьшить этот диапазон, предлагая жертвы своему божеству. Смотрите ниже для получения дополнительной информации.

4. **Греховное использование божественной силы.** Жрец может использовать свои способности так, что это не нравится его божеству. Это грех против его убеждений. Греховная деятельность включает в себя все, что не соответствует характеру персонажа или божества; не соответствует основным убеждениям божества (например, быть милостивым к врагу, поклоняясь богу войны); исцеление или помощь персонажу противоположного мировоззрения или служащему противоположному божеству; неспособность поддержать последователей твоего мировоззрения, когда они нуждаются; призывать помощь божества легкомысленно; и т.д. Когда жрец совершает греховный поступок, он может получить дополнительное увеличение диапазона неодобрения. Это может быть, как +1 для незначительных нарушений, так и +10 для существенных нарушений.



Эти дополнительные штрафы всегда по усмотрению рефери и могут проявляться в сопровождении грома и молнии, эпидемий саранчи, бегущей в гору воды и других признаков божественного недовольства.

Жертвоприношения: Жрец может принести жертвы своему божеству, чтобы вернуть благосклонность. Жертва варьируются в зависимости от природы божества, но, в общем, любое предложение материального богатства считается. Другие действия могут также учитываться по усмотрению рефери.

Жертва богатства означает, что предметы должны быть сожжены, расплавлены, отданы нуждающимся, в храм или иначе покинуть персонажа. Они могут быть пожертвованы как часть обряда или просто добавлены в сундук храма. Это не быстрое боевое действие; требует минимум одного хода (10 мин.) и полной концентрации жреца.
За каждые 50 зм пожертвованных товаров жрец «отменяет» одну единицу диапазона неодобрения. Например, диапазон от 1 до 4 может быть уменьшен до от 1 до 3. Натуральная 1 всегда провал и неодобрение.

Великий подвиг, задача или служение божеству также могут считаться жертвой по усмотрению рефери.

Изгнать нечестивых: Жрец использует свой святой символ, чтобы изгнать нечестивых. В любое время жрец может использовать проверку заклинания, чтобы изгнать нечестивых существ. Нечестивое существо — это любое существо, которое писание жреца объявляет нечестивым. Как правило, это нежить, демоны и дьяволы. Подробнее, см. стр. 96. Проверка выполняется как проверка заклинания: 1d20 + модификатор Личности + модификатор Удачи + УЗ. Провал увеличивает диапазон неодобрения.

Возложить руки: Жрец исцеляет верующих. Делая проверку заклинания, он может исцелить урон любому живому существу. Нельзя исцелять нежить, оживленные объекты (живые статуи и др.), иномирных существ (демоны, дьяволы, элементали и т. д.) или конструкции (големы и др.) таким образом. Нужно прикоснуться к ранам и сосредоточиться на 1 действие. Проверка: бросок 1d20 + модификатор Личности + УЗ. Провал увеличивает диапазон неодобрения.

Вылеченный урон зависит от нескольких факторов.

1. Это всегда *количество кубов*, того же типа, что и куб здоровья исцеляемого существа. Например, при исцелении воина используется d12.
1. Количество вылеченных костей *не может превышать количество костей здоровья (КЗ) цели или уровень класса.* Например, жрец, лечащий персонажа 1 уровня, не может лечить более чем 1 кубиком, даже при высокой проверке.
2. Наконец, *прежде чем делать проверку заклинания*, жрец может решить исцелить определенное состояние, а не очки здоровья. Для этого требуется количество кубиков, указанное ниже. В этом случае кости здоровья (КЗ) цели или уровень класса не действуют как потолок. Если получается больше костей чем надо они не лечат очки здоровья, если не хватает костей ничего не происходит.
    - Сломанные конечности: 1 кость
    - повреждение органов: 2 кости
    - Болезнь: 2 кости
    - Паралич: 3 кости
    - Яд: 3 кости
    - Слепота или глухота: 4 кости

Мировоззрение жреца дополнительно влияет на результаты, а именно:

1. Если жрец и кого лечит имеют одинаковое мировоззрение, то столбец «одинаковое» в таблице
2. Если жрец и кого лечат различаются по мировоззрению на один шаг, или имеют разных, но не противоположных богов, они считаются «смежными» в таблице ниже. Такое исцеляющее действие также может представлять собой грех, если не совершено в служении вере.
3. Если жрец и кого лечат имеют противоположное

мировоззрение или это враждующие боги, они считаются «противоположными» в таблице ниже. Такое исцеление почти всегда считается грехом, если это не экстраординарное событие в служении божеству.

Результат лечения после проверки заклинания описан в таблице ниже.

Проверка заклинания	Одинаковое	Смежное	Противо-положное
1-11	Провал	Провал	Провал
12-13	2 кости	1 кость	1 кость
14-19	3 кости	2 кости	1 кость
20-21	4 кости	3 кости	2 кости
22+	5 кости	4 кости	3 кости

Та же таблица, немного в другом формате. Игрок может записать имена своих союзников согласно их мировоззрению.

	Результат проверки			
Имя союзника	**12**	**14**	**20**	**22+**
(Одинаковое)	2	3	4	5
(Смежное)	1	2	3	4
(противоположное)	1	1	2	3

Божественная помощь: Как преданный слуга, жрец имеет право просить свое божество о помощи. Последователи и так уже награждены заклинаниями и способностями, поэтому просьба прямого вмешательства является экстраординарным событием. Чтобы просить божественную помощь, жрец проходит проверку заклинания так же как когда читает заклинание. Этот необычный акт добавит штраф +10 к будущему диапазону неодобрения. Основываясь на результатах проверки рефери опишет результат. Простые просьбы (например, зажечь свечу) - это Сл 10, а экстраординарные (например, вызвать и управлять живым столбом пламени) - Сл 18 или выше.

Удача: Модификатор Удачи жреца применяется ко всем проверкам заклинания при изгнании нечисти.

Кубики действий: Жрец может использовать свои кубики для бросков атаки или проверки заклинаний.

Таблица 1-5: Жрец

Уровень	Атака	Крит Кубик/ Таблица	Кубики Действий	Реак.	Ст.	Воля	Известные заклинания по уровням 1	2	3	4	5
1	+0	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	4	–	–	–	–
2	+1	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	5	–	–	–	–
3	+2	1d10/III	1d20	+1	+1	+2	5	3	–	–	–
4	+2	1d10/III	1d20	+1	+2	+2	6	4	–	–	–
5	+3	1d12/III	1d20	+1	+2	+3	6	5	2	–	–
6	+4	1d12/III	1d20+1d14	+2	+2	+4	7	5	3	–	–
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+2	+3	+4	7	6	4	1	–
8	+5	1d14/III	1d20+1d20	+2	+3	+5	8	6	5	2	–
9	+6	1d16/III	1d20+1d20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10	+7	1d16/III	1d20+1d20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2

Таблица 1-6: Титулы Жрецов

Уровень	Титул от Мировоззрения		
	Законное	**Хаотичное**	**Нейтральное**
1	Послушник	Фанатик	Свидетель
2	Убийца язычников	Новообращенный	Ученик
3	Брат	Культист	Летописец
4	Викарий	Апостол	Судья
5	Отец	Первосвященник	Друид

Вечная борьба богов

Вечная борьба между Законом и Хаосом продолжается в огромных масштабах, измеряемых жизнью и смертью звезд. За короткое время, проведенное человеком на земле, он выбирает одного антипода и при этом играет свою крошечную роль в вечной борьбе. Таким образом, жрец 1-го уровня - это либо жрец Закона, Хаоса или баланса. В этой области он выбирает бога. Он носит одежду своего бога, проповедует доброе слово бога и несет оружие, которое этот бог считает святым. Мировоззрение жреца также определяет существ, считающихся нечестивыми для его способности изгнания.

Мировоззрение	**Боги**	**Оружие**	**Нечестивые создания**
Законное	Шул, бог луны Клазаш, бог войны Улеш, бог мира Хоран, Отец-Провидец, владыка творения Даентар, Горный Лорд, величайший бог земли и промышленности Горхан, Шлем Возмездия, бог доблести и рыцарства Юстисия, богиня справедливости и милосердия Аристемида, Проницательная, полубогиня истинного видения и стратегии	Дубинка, булава, праща, посох, боевой молот	Нежить, Демоны, дьяволы, хаотические внепланарные существа, монстры (например, василиск или медуза), Хаотичные Изначальные, хаотические гуманоиды (например, орки), хаотические драконы
Нейтральное	Амун Тор, бог тайн и загадок Ильдавир, богиня природы Пелагея, богиня моря Ктулху, жрец Древних	Кинжал, булава, праща, посох, меч (любой)	Мирские животные, нежить, демоны, дьяволы, монстры (например, василиск или медуза), ликантропы, извращения природы (например, отюги и слизи)
Хаотичное	Ариман, бог смерти и болезней Скрытый лорд, бог тайн Ази Дахака, демон-принц бурь и пустошей Бобугбубилз, лорд демон злых амфибий Кадикстат, титан хаоса Нимлурун, нечистый, повелитель грязи и загрязнения Малоточ, бог-падальщик	Топор (любой), лук (любой), кинжал, дротик, цеп	Ангелы, паладины, законные драконы, Лорды Закона, Законные Изначальные и законные гуманоиды (например, гоблины)

MULLEN

ПЛУТ

Вы неуклюжий головорез, ожидающий своей следующей жертвы, ловкий настенный альпинист, крадущий сокровища из якобы недоступных хранилищ, быстроногий охотник за головами, бегущий с криками преследователей через переполненный рынок, или задумчивый убийца, преследующий трудную цель.

Воры могут быть большими или маленькими, быстрыми или медленными, высокими или худыми, но у всех них есть одна общая черта: они выживают не мечом или магией, а коварством и хитростью.

Очки здоровья: Получают 1d6 за уровень.

Владение оружием: Вор обучены владению оружием: кожаная дубинка, духовая трубка, арбалет, кинжал, дротик, гаррота, длинный меч, короткий меч, праща и посох. Плуты осторожны в выборе доспехов, так как это влияет на использование их навыков.

Мировоззрение: Хотя плуты мало уважают законы, они не обязательно хаотичны.

Воры с законным мировоззрением вездесущи и принадлежат к организованной преступности: гильдиям попрошаек, банды, ворующие путешественников, или бандиты, взимающие «плату за защиту» с определенных маршрутов. Это скупщики краденного и бугаи, поддерживающие порядок в преступном мире, даже мелкие грабители, желающие стать боссами мафии.

Хаотические действуют как независимые агенты. Это убийцы и жулики, мошенники и социопаты, обычные душегубы и наемные убийцы. Они не признают ни одного хозяина, кроме сияния золота.

Нейтральные воры - двойные агенты: экономка, ворующая ценные безделушки, пока хозяин спит, «свой человек внутри», оставляющий дверь незапертой на ночь, или шпион, продающий секреты врагам.

Воровской жаргон: Воры говорят на секретном языке, известным только членам их класса. Это разговорный язык без письменного алфавита. Обучение его не вору наказывается смертью. Некоторые фразы с двойным значением в Общем имеют альтернативное значение в жаргоне и используются ворами для скрытной идентификации своих братьев.

Воровские навыки: Плут изучает разные навыки, помогающие незаконным занятиям. Взламывать замки, находить и отключать ловушки, тихо красться, прятаться в тенях, взбираться на отвесные поверхности, подделывать документы, обдирать карманы, использовать яды и читать языки.

Мировоззрение плута влияет на интересы, а они меняют скорость обучения навыков. Бонус к навыкам указан в таблице 1-9.

При использовании воровских навыков, бросается d20 и добавляется модификатор. Сумма сравнивается со Сл, назначенный для задачи. Легкая задача со Сл 5, а чрезвычайно трудная Сл 20. Например, взлом очень хорошего замка или кража ключей у охранника. Иногда рефери может сделать бросок для персонажа тайно, и результат не будет известен, пока не произойдет какое-либо событие (поддельный документ не может быть проверен, пока не будет доставлен королевскому комиссару).

Вору нужны инструменты, чтобы взламывать замки, находить и отключать ловушки, взбираться на отвесные поверхности, подделывать документы и обрабатывать яды. Вор 1 уровня должен приобрести набор воровских инструментов, для использования этих навыков.

Успех означает следующее:

Удар в спину: лучшие воры убивают, когда их жертвы ни о чем не знают. При атаке сзади или если цель не знает об атаке, вор получает бонус к броску атаки. Так же при попадании, автоматически наносится критический удар, по соответствующей таблице (см. стр. 37). Удары в спину сочетаются с проверками тихо красться или прятаться в тени, так что вор

атакует неожиданно и наносит удар в спину. Некоторые виды оружия особенно эффективны для ударов в спину и наносят дополнительный урон, как указано снаряжении. Удар в спину может быть сделан только против существ с явными анатомическими слабостями

Тихо красться: Вор не делает встречную проверку, чтобы тихо красться; (проверку против внимания цели). Вместо этого происходит проверка против Сл зависящего от пола, при успехе вора не производит шум. За исключением полубогов и необычной магии, движение вора не слышно. Этот навык часто используется, чтобы подкрасться к охраннику и ударить его в спину. Основная сложность для перемещения по каменным поверхностям это Сл 10. Мягкие поверхности, такие как трава или ковер Сл 5; шумные поверхности, такие как скрипящие деревянные доски Сл 15; и очень шумные поверхности, такие как шуршащие листья, спокойная вода или скрипучий гравий Сл 20.

*Спрятаться в тени: При у*спехе вора не видно. Как и с предыдущая проверка, эта проверка не встречная и часто используется перед ударом в спину. Вор может попытаться спрятаться среди бела дня, если достаточно смел! Базовый сложность для проникновения в коридор с разными укрытиями (стулья, шкафы, укромные уголки, ниши и т.д.) - Сл 10. Скрыться ночью или в плохо освещенной месте Сл 5; прятаться под полной луной Сл 10; прятаться при дневном свете, но в темном углу или за твердым предметом Сл 15; спрятаться среди бела дня с минимумом укрытий Сл 20.

Карманная кража: Вор тайком крадет что-то у цели. Этот навык также включает в себя другие умения на ловкость рук, такие как карточные фокусы, небольшие трюки и так далее. Кража у не подозревающей цели легкодоступной вещи Сл 5; если цель следит за имуществом Сл 20; различные градации на усмотрение рефери.

Взбираться на отвесные поверхности: Как и следовало ожидать. Сл 20 - идеально гладкая стена. Обычная каменная стена Сл 10.

Взломать замок: Обычный замок Сл 10. Очень хорошо сделанный замок Сл 20. Некоторые замки легендарных мастеров особенно трудные Сл 25 или выше.

Найти ловушку и *обезвредить ловушку:* Большая, громоздкая ловушка имеет Сл 10. Это ловушки, типа ямы в полу, топор в стене или падающая решетка. Более тонкие ловушки - Сл 15, Сл 20 или даже выше. Натуральная 1 при проверке означает ее срабатывание.

Подделать документ: сложность меняется в зависимости от сложности исходного документа, от Сл 5 до Сл 20.

Замаскировать себя: Степень изменений определяет сложность. Вор может превратиться в кого-то, похожего на себя, своей расы и похожих физических размеров с проверкой Сл 5. Изменение значительных черт лица требует проверки Сл 10. Изменение физических качеств, таких как манеры и рост, требует проверки Сл 15. Чтобы обмануть кого-то из близких цели (родителя, супруга и т.д.), требуется минимум Сл 20.

Чтение языков: Интерпретация простых значений требует проверки со Сл 15. Интерпретация чего-либо более сложного это Сл 20.

Работа с ядами: Каждый раз, когда вор использует яд, он должен сделать проверку безопасности Сл 10. При неудаче он случайно отравляет себя! Эта проверка проводится каждый раз, когда яд наносится на лезвие или другую поверхность. Кроме того, на натуральную 1 на любом броске атаки с отравленным клинком вор автоматически отравляет себя, в дополнение к любым результатам неуклюжести.

Использование заклинания со свитка: Если на свитке написано заклинание, вор может попытаться прочитать свиток и наложить магическое заклинание. Сложность проверки заклинания обычная, но вор бросает кубики указанного в таблице типа, для ее преодоления. Вор не может использовать Сжигание Магии для заклинаний.

Удача и остроумие: Воры выживают благодаря удаче и интуиции. Вор получает дополнительные бонусы при Сжигании Удачи, следующим образом.

Во-первых, вор бросает кубик удачи, когда тратит удачу. Кубик удачи указан в Таблице 1-7: За каждое потраченное очко Удачи он бросает один кубик и применяет этот модификатор к своему броску. Например, вор 2 уровня, Сжигающий 2 очка Удачи, добавляет + 2d4 к броску d20.

Во-вторых, в отличие от других классов, вор восстанавливает потерянную удачу в некоторой степени. Удача вора восстанавливается каждую ночь на количество очков, равное его уровню. Удача не может стать больше максимума. Например, вор 1 уровня с начальным количеством Удачи в 11 при отключении ловушки проваливает проверку на 2. Он Сжигает 2 очка Удачи, добавляет 2d3 к своему результату, добивается успеха. Его Удача теперь 9. Он восстанавливает 1 очко каждую ночь. Удача вора не может увеличиться больше 11.

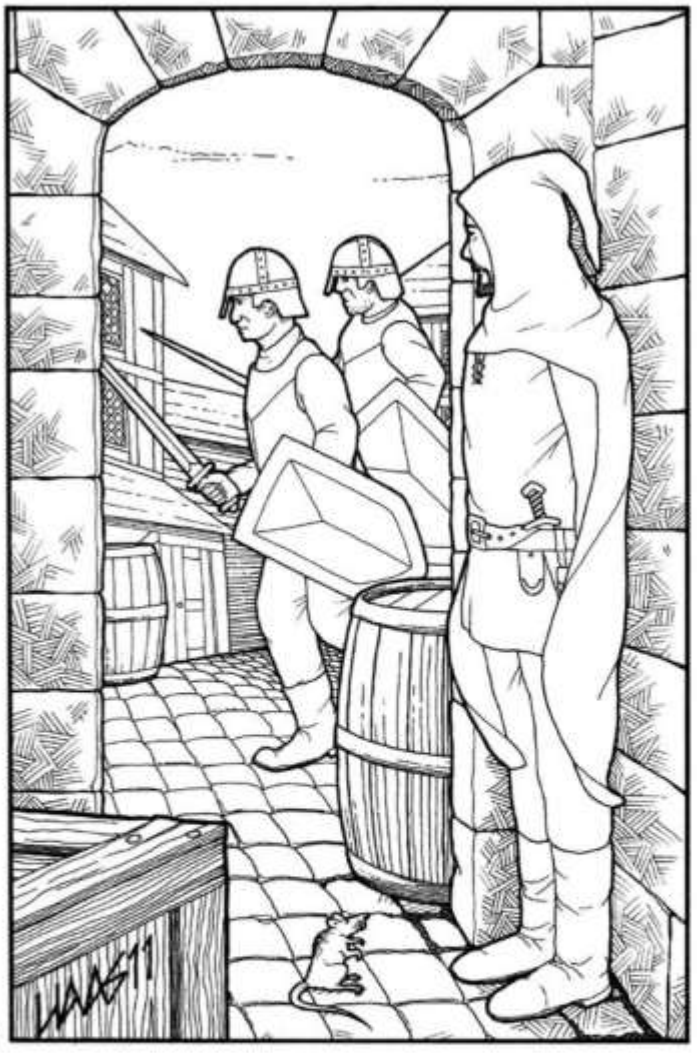
Кубики действий: вор использует свои кубики действия для обычных действий, включая атаки и проверки навыков.

Таблица 1-7: Плут

Уровень	Атака	Крит кубик/таблица	Кубик действий	Кубик удачи	Реак.	Ст.	Воля
1	+0	1d10/II	1d20	d3	+1	+1	+0
2	+1	1d12/II	1d20	d4	+1	+1	+0
3	+2	1d14/II	1d20	d5	+2	+1	+1
4	+2	1d16/II	1d20	d6	+2	+2	+1
5	+3	1d20/II	1d20	d7	+3	+2	+1
6	+4	1d24/II	1d20+1d14	d8	+4	+2	+2
7	+5	1d30/II	1d20+1d16	d10	+4	+3	+2
8	+5	1d30+2/II	1d20+1d20	d12	+5	+3	+2
9	+6	1d30+4/II	1d20+1d20	d14	+5	+3	+3
10	+7	1d30+6/II	1d20+1d20	d16	+6	+4	+3

Таблица 1-8: Титулы плута

Уровень	Титул от мировоззрения		
	Законное	Хаотичное	Нейтральное
1	Бандит	Головорез	Нищий
2	Новичок	Убийца	Карманник
3	Плут	Жестокий	Взломщик
4	Главарь	Палач	Грабитель
5	Босс	Ассасин	Мошенник



"Yes, well, you can't expect me to detect ALL the traps ALL the time..."

Таблица 1-9: Воровские навыки по уровням и мировоззрению

Навык	Бонусы для Законных Плутов (Путь Босса)									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Удар в спину	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Тихо красться*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Спрятаться в тени*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Карманная кража*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Взбираться на стены*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Взломать замок*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Найти ловушку†	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Обезвредить ловушку*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Подделать документ*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Замаскировать себя‡	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Чтение языков†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Работа с ядами	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Исп. свитков†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20

Навык	Бонусы для Хаотичных Плутов (Путь Ассасина)									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Удар в спину	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Тихо красться*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Спрятаться в тени *	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Карманная кража*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Взбираться на стены *	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Взломать замок*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Найти ловушку†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Обезвредить ловушку*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Подделать документ*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Замаскировать себя‡	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Чтение языков†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Работа с ядами	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Исп. свитков†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20

Навык	Бонусы для Нейтральных (Путь мошенника)									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Удар в спину	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Тихо красться*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Спрятаться в тени*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Карманная кража *	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Взбираться на стены *	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Взломать замок*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Найти ловушку†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Обезвредить ловушку *	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Подделать документ*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Замаскировать себя‡	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Чтение языков†	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Работа с ядами	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Исп. свитков†	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20	d20	d20

** Модификатор Ловкости плута, если он есть, изменяет проверку этих навыков.*

† Модификатор Интеллекта плута, если он есть, изменяет проверку этих навыков.

‡ Модификатор Личности плута, если он есть, изменяет проверку этих навыков.

A Man Among Men, A Thief Among Thieves

Career apogee for a thief is to be heralded for the most elegant of heists. To be a thief among thieves means stealing a famous treasure from a fabled tomb, a wizard's tower, or a king's treasury.

But while a warlord rules over the city he sacks, a mage commands the demon he masters, and a cleric proselytizes his flock, a great thief steals his prize and then slinks away, unseen and unknown, to enjoy his accomplishment alone.

In the rare circumstances where thieves do share their secrets, it is through business with trusted confederates: for example, by fencing a stolen jewel. The relationships that make these transactions possible – sometimes through trust, sometimes through leverage – are the social networks that form thieves' guilds and, in turn, gild a thief's reputation.

These are some examples of thieves' guilds. Your character may be part of such a guild.

The Mob: In the long-settled lands, chain-mailed bullies patrol a walled villa where a tiny, aged rogue holds court. Family ties form the background of his network. Nephews, uncles, and tenuous cousins are assigned territories to ply their illegal trades and advance or fall in the organization based on their business success. If your maternal uncle is a cousin to the boss, there may be an opening for you.

The Beggar King: The duchy's blind, lame, sick, and pestilent mendicants are easily robbed – unless they're protected by the Beggar King. This emaciated fiend collects a monthly tithe of one copper piece from every beggar under his service, and in return his bravos offer disinterested protection. Not every blindfolded beggar is really blind.

The Warren: It has been decades since invaders last threatened the city's battlements, and outside the walls is now a warren of tents, shacks, shanties, and unkempt alleys known as the Warren. There are some legitimate businesses here, aye, as toothless women sell stunted turnips and day laborers lurch to work on uneven legs, but much of the Warren's population is sustained by brothels, taverns, slaving, opium dens, and other unsavory endeavors. Order (of a sort) is maintained by a pecking order of pilfery, with pimps, barkeeps, slavers, dealers, and petty thieves paying tribute up the ladder in a hierarchy of bosses and sub-bosses. A vault-like building down by the marsh is where the bosses meet. There are only rumors about who's at the top, but the system maintains order if not justice, and bucking the structure has been known to be dangerous.
The Twelve Spider-Assassins: A neighboring baron disputed the duke's claim to his throne. On his next stag hunt, the baron collapsed from his horse with no apparent wound. The dispute was dropped and the duke ascended. At the baron's public funeral, where the old women of the land lamented his early death, all remarked on the strange spider-shaped scar above his temple, almost like a wound from a strangely-fanged arrow or dart. It must have been a coincidence that he scraped his head as he fell from his saddle. The twelve dark-cloaked men with hidden faces who made up the end of the funeral procession were remarked upon, as no one could identify them or their role. But, as of late, they have been seen in midnight audiences with the duke, who seems all the more harrowed now that he has a new throne.
S.B.P.

ВОИН

Вы - рыцарь отправленный по поручению короля, жадный разбойник, дикий странник в шкуре медведя с пустым желудком или крепкий парень с оружием в руках, купленный золотом торговца. Из всех классов у воинов лучшие боевые навыки, больше всех очков жизни и больше дополнительных атакующих действий.

Очки здоровья: 1d12 здоровья на каждом уровне.

Владение оружием: Воин обучен владению: боевым топором, дубинкой, арбалетом, кинжалом, дротиком, цеп, одноручным топором, метательным копьем, тяжелым копьем, длинным луком, длинным мечом, булавой, алебардой, коротким луком, коротким мечом, пращей, копьем, посохом, двуручным мечом и боевым молотом. Воины носят любую броню, на которую хватает денег.

Мировоззрение: Воины могут следовать по одному из многих путей в зависимости от их мировоззрения. Благородные воины, нанятые дворянством, обычно законны. Те что сражаются ради наживы или резни, хаотичны. Дикие воины, уроженцы бесплодных степей или ужасных лесов, нейтральны или хаотичны. Наемные воины, верные делу, человеку или толстому кошельку могут быть любого мировоззрения.

Модификатор атаки: В отличие от других классов, у воинов нет фиксированного модификатора атаки. Вместо этого у их случайный модификатор, называемый кубик подвига. На 1 уровне это d3. Воин бросает d3 при каждом броске атаки и применяет его к броску атаки и к броску урона. Например, в одном раунде бонус может быть +1, а в другом +3! Кубик растет с уровнем воина, поднимаясь до d7 на 5-м уровне, и до d10 + 4 на 10 уровне. Воин делает новый бросок в каждом боевом раунде. Для нескольких атак в одном раунде на высоких уровнях, кубик кидается только один раз.

Могучие воинские подвиги: Воины зарабатывают золото своей физической силой. Они ломают дубовые двери и перепрыгивают пропасти в погоне за своими врагами. В гуще сражения их смелые подвиги меняют ход боя: дерзкий таран быка теснит линию врагов, зацепить зверолюду руку своим цепом. удар кинжалом через забрало рыцарю.

Перед любым броском атаки воин может объявить о Могучем воинском подвиге или просто Подвиге. Этот подвиг является драматическим боевым маневром в рамках текущего боя. Например, воин может попытаться разоружить врага своей следующей атакой, уронить его, или отбросить его назад, чтобы открыть доступ к соседнему коридору. Подвиг не увеличивает урон, но может иметь другой боевой эффект: оттолкнуть врага, уронить или запутать его, временно ослепить и прочее.

Кубик подвига определяет успех Подвига. Это тот же кубик, который используется как модификатор атаки и урона воина. Если кубик подвига равен 3 или выше, и атака успешна то Подвиг успешен. Если 2 и меньше или атака провалилась, то и Подвиг тоже не удался.

Подробнее в разделе «Бой» (стр. 88).

Критический урон: В бою воин может нанести критический удар, и он более эффективен. Воин бросает самые высокие критические кубики и результаты берутся из таблицы с более разрушительными эффектами. Кроме того, воин чаще наносит критические удары. Например, с 1 по 3 уровень воин получает критический удар при натуральном броске 19-20. См. Раздел «Бой» для дополнительной информации.

Инициативе: Воин добавляет свой класс к проверкам инициативы.

Удача: На 1 уровне модификатор Удачи воина применяется к броскам атаки одним видом оружия. Этот вид оружия должен быть выбран на первом уровне, а модификатор фиксируется на его начальном значении - ни оружие, ни модификатор не меняются в течение карьеры воина. Тип оружия должен быть конкретным: длинный меч или короткий меч, а не «мечи».

Кубики действий: Воин всегда использует свои кубики для атак. На 5 уровне воин получает вторую атаку со вторым кубиком действия.

Могучие подвиги в действии

Эта механика была разработана, чтобы стимулировать захватывающие трюки амбициозных воинов в стиле литературных героев. Цель состояла в том, чтобы создать систему правил, которая поощряла бы свободу в конкретной ситуации, не создавая много громоздких правил. Первоначальные ожидания автора заключались в том, что система будет использоваться для разоружения, парирования и других традиционных боевых маневров, но в реальных испытаниях игры «Могучие воинские подвиги» были захватывающими и непредсказуемыми. Теперь ясно, что система поощряет творческие действия, и автор считает, что она лучше всего работает с творческими воинами, которые разрабатывают интересные атаки. Вот подборка реальных маневров, выполненных настоящими игроками в реальных играх, все они объявлены на месте в разгар грандиозного приключения. Обратитесь к разделу «Битва» за дополнительной информацией о выполнении «Могучих воинских подвигов» в игре.

- Во время сражения с на лестнице персонаж использовал меч, чтобы нанести удар противнику, а затем столкнуть через край перил. Позже пытался атаковать ноги врага, чтобы сбить с ног.
- При встрече со статуей глаза которой стреляли лазерными лучами, персонаж использовал булаву, чтобы выбить ее глаза (и таким образом отключить лазерные лучи). В другой игре другой игрок попытался провести подобную атаку, чтобы выколоть глаза василиска и убрать его гипнотический взгляд.
- Во время боя с летящим черепом, который был вне досягаемости для ближнего боя, персонаж прыгнул со спины союзника и в прыжке нанес удар по черепу.
- Бросая флягу с горящим маслом в гигантскую жабу, воин старался попасть в открытый рот жабы, чтобы вбросить масло прямо в пищевод.
- При сражении с врагами, расположенными в одну линию, персонаж швыряет копье и пытается заколоть обоих врагов. Воин пронзил насквозь первого врага, и попал во второго, фактически приковав второго врага к трупу своего союзника.
- Во время сражения со зверем хаоса с хвостом скорпиона персонаж пытался отрубить хвост.

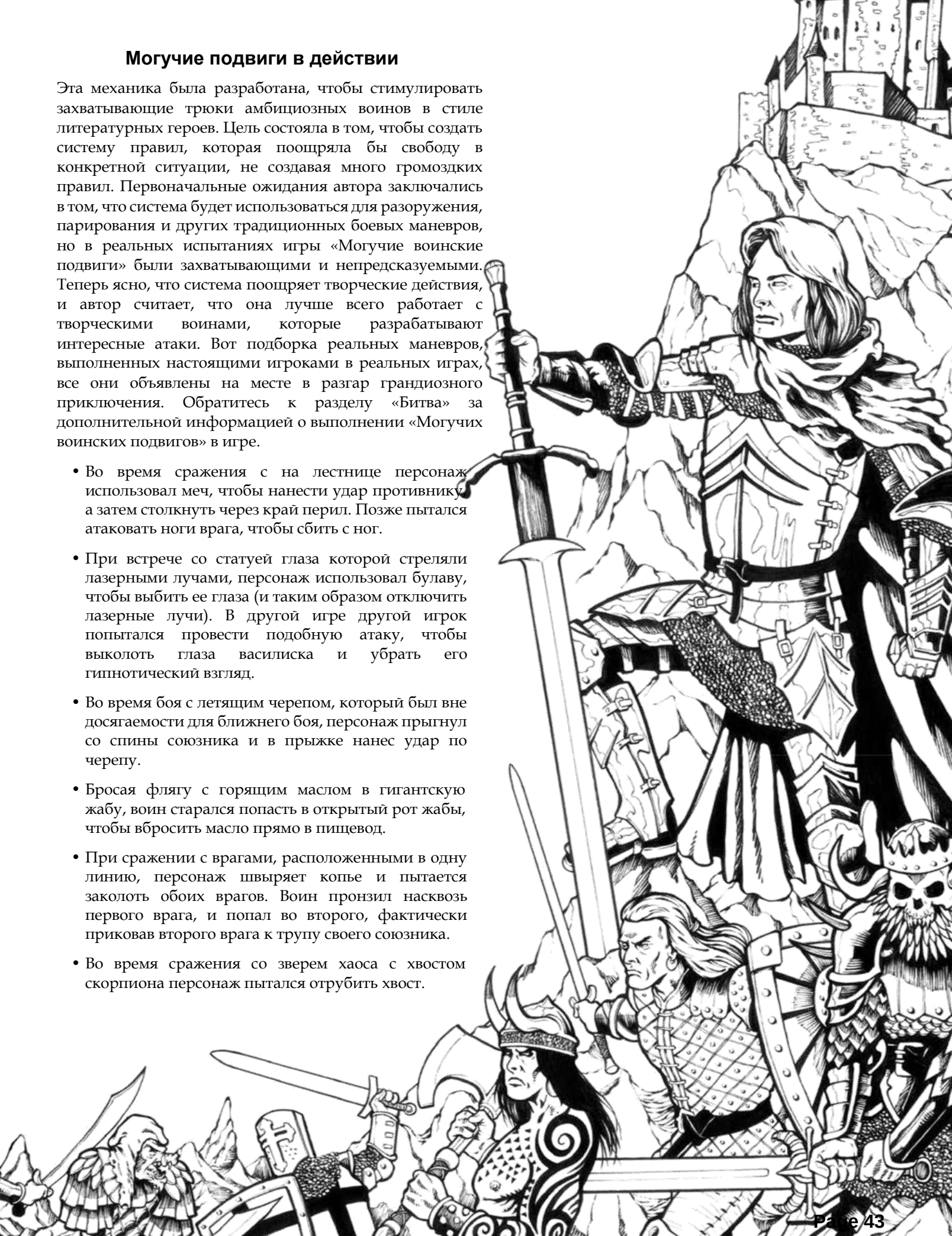


Таблица 1-10: Воин

Уровень	Кубик подвига	Крит кубик/ таблица	Крит диапазон	Кубики действий	Реак	Ст	Воля
1	+d3*	1d12/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
2	+d4*	1d14/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
3	+d5*	1d16/IV	19-20	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d20/IV	19-20	1d20	+2	+2	+1
5	+d7*	1d24/V	18-20	1d20+1d14	+2	+3	+1
6	+d8*	1d30/V	18-20	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	18-20	1d20+1d20	+3	+4	+2
8	+d10+2*	2d20/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+2
9	+d10+3*	2d20/V	17-20	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	17-20	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+3

** Модификатор атаки воина бросается заново в каждом раунде. Результат изменяет атаку и урон. На более высоких уровнях воин добавляет и кубик, и фиксированное значение.*

Таблица 1-11: Титулы Воина

Уровень	Титул от мировоззрения и происхождения		
	Законное	**Хаотичное**	**Нейтральное**
1	Оруженосец	Бандит	Одичалый
2	Поборник	Разбойник	Варвар
3	Рыцарь	Мародер	Берсерк
4	Конный рыцарь	Опустошитель	Вождь
5	Паладин	Разоритель	Военачальник

Militant Orders

Militant warriors of the feudal lands serve their lords by maintaining the rule of law, and, more specifically, the rule of their monarch's law. These warriors belong to knightly orders that serve their lord, their state, or their ideals. Your warrior may belong to such an order. Membership typically entails an oath to support the goals of the order and defend your fellow members, a pledge to provide service to the order's crusades when necessary (typically one or two full weeks out of every year or upon extraordinary circumstance such as war), and a tithe or dues of up to 10 gold pieces each year.

Membership in an order is reserved for noble warriors with steel weapons. Common footmen with their wooden spears and homespun clothes do not belong to knightly orders. Wildmen may be members of a totem-tribe where they fight in the style of bear, wolf, eagle, or other creature.

These are the best-known knightly orders.

Order of the Dragon

An association of high-born knights founded with intention to crush the pernicious deeds of the perfidious enemies of law and the followers of the evil dragons. The order is sponsored by the king, who serves as presiding officer, and all members display a dragon sigil on their shield.

Order of Saint Stephen
An order founded by the grand duke to defend his lands in the tradition of valiant Saint Stephen, who died in single-handed combat against the giants. The order's emblem is a cross and they stand in staunch defense of all the grand duke's lands.
Fraternal Company of the Black Swan
A fraternal order of knights charged with cleansing a war-torn region of demi-human raiders. The company succeeded, and continued in peacetime as an ongoing society. All black swans must possess a war horse trained and equipped for mounted combat. Members display a black swan with red beak and feet on a white field.
Enterprise of the Green Shield with the White Lady
This chivalric order of twelve knights and their squires is led by the most senior knight. Each knight serves for five years and, inspired by knightly ideals, must defend women suffering any form of oppression, thievery, or dishonor. Their symbol is self- explanatory.
Order of the Golden Spur
This is an honorific society ruled by the highest-ranking cleric of the land. Knights who have distinguished themselves in the service of the church may be offered the chance to petition for membership in the Order of the Golden Spur. Petitioners must complete a great act of service to the church: for example, recovering a lost relic or defeating a chaos champion. If accepted as a member, the knight receives a medal and the right to wear a golden spur.

ВОЛШЕБНИК

Да, вы никому не обязаны, но демон или бог могут повлиять на вашу душу. Вы - молчаливый чернокнижник, изучающий древние фолианты, ведьма, испорченная черной магией, демонолог, обменивающий секреты на душу, или чародей, бормочущий на древнем забытом языке. Вы - один из многих подлых смертных, хватающихся за власть. Удастся ли тебе? Начинающие Волшебники действительно сильны, но опытные боятся за свои души.

Волшебники контролируют магию. По крайней мере, они пытаются. Магия смертных непредсказуема и дика, но мощна. В отличие от жрецов, чье верное служение вознаграждается божественными силами, волшебники контролируют магию мастерством и договорами с высшими силами. И эти договора не всегда добровольны. Волшебники иногда обучены бою, но редко вступают с воинами в ближний бой

Очки здоровья: Волшебники получают 1d4 очков здоровья на каждом уровне.

Владение оружием: владеет оружием: кинжал, длинный лук, длинный меч, кроткий лук, короткий меч и посох. Волшебники редко носят доспехи, так как это мешает магии.

Мировоззрение: Волшебники занимаются магическим искусством в соответствии со своими природными наклонностями. Хаотические изучают черную магию. Нейтральные или законные стремятся контролировать элементы. Волшебники любых мировоззрений практикуют колдовство.

Уровень заклинателя (УЗ): Уровень заклинателя — это степень силы волшебника в применении энергии заклинания. УЗ волшебника обычно равняется его уровню.

Магия: Магия непонятна, опасна и бесчеловечна. Даже лучшие Волшебники иногда не могут правильно использовать заклинания, что приводит к непредсказуемым результатам. Поэтому они привязывают свои важнейшие чары, чтобы не ошибиться в создании заклинания и не исказить себя неверно направленной энергией.

На 1 уровне волшебник определяет 4 заклинания, которые он знает, благодаря годам обучения и практики. По мере того, как его понимание расширяется, он может выучить больше заклинаний более высоких уровней. Количество заклинаний описано в таблице 1-12, и меняется согласно значению Интеллекта.

Известные заклинания определяются случайным образом (см. Главу 5: Магия). Они могут быть любого уровня, на который имеет право волшебник. Волшебник выбирает уровень, прежде чем сделать бросок кубика. Заклинания высоких уровней мощнее, но их сложнее сотворить.

Волшебники читают заклинания, творя их. Обычно проверка заклинания это бросок 1d20+ модификатор Интеллекта + УЗ. Иногда волшебник может бросить другой кубик при проверке (см. Изменчивая магия).

Сверхъестественные покровители: маги ткут заклинания прислушиваясь к советам сил из сверхъестественных мест и внешних планов. Демоны и дьяволы, ангелы, небесные существа, призраки, даэвы, джины, элементали, Повелители Хаоса, духи, старшие боги, инопланетные интеллекты и концепции, чуждые смертному пониманию, шепчут секреты в обмен на услуги, которые лучше всего оставить необъясненными. В повседневной жизни эти секреты называют заклинаниями; в тяжелых обстоятельствах волшебник может напрямую призвать одного из своих покровителей и обратиться за помощью. Это называется вызов покровителя.

Чтобы призвать покровителя, нужно Сжечь Сил на как минимум 1 очко характеристик (см. стр. 107) и произнести заклинание, вызова покровителя. Может быть больше требований в зависимости от обстоятельств. Если покровитель снисходит, чтобы позаботиться о волшебнике, могут потребоваться ещё условия: произнесение секретного имени, сожжение подарка или выполнение задания. Если покровитель соизволит действовать, он посылает эмиссара, чтобы помочь волшебнику так, как покровитель считает наиболее подходящим.

Призыв покровителя - мощная магия. Не используйте это беспечно.

Некоторые распространенные покровители написаны ниже:

1. Бобугбубилз, лорд демон злых амфибий.
2. Ази Дахака, демон-принц бурь и пустошей.
3. Король Эльфланда, фей-правитель земель за пределами сумерек.
4. Сезрекан Старейший, злейший из колдунов.
5. Три судьбы, что управляют судьбой всех людей и богов, чтобы мир достиг своего предназначения.
6. Идгурул, Мировой Корень
7. Обиту-Ке, Повелитель пяти, демон-мясник
8. Итха, принц стихии ветра

Фамильяры: многие волшебники находили утешение в обществе черного кота, шипящей змеи или глиняного гомункула. Волшебник может использовать заклинание *найти фамильяра,* чтобы получить такого партнера.

Удача: Модификатор Удачи применяется к броскам на искажение (см. Стр. 116) и изменчивую магию (см. стр. 111).

Языки: волшебник знает *два* дополнительных языка за каждой пункт модификатора Интеллекта, как описано в Приложении L.

Кубики действий: Первый кубик действия волшебник может использовать для атак или творения заклинаний, второй только для заклинаний. На 5-м уровне волшебник может разыграть два заклинания за один раунд, первое с проверкой заклинаний d20, а второе с d14. Обратите внимание, что результаты изменчивой магии могут изменить кубик действия согласно цепочке кубиков.

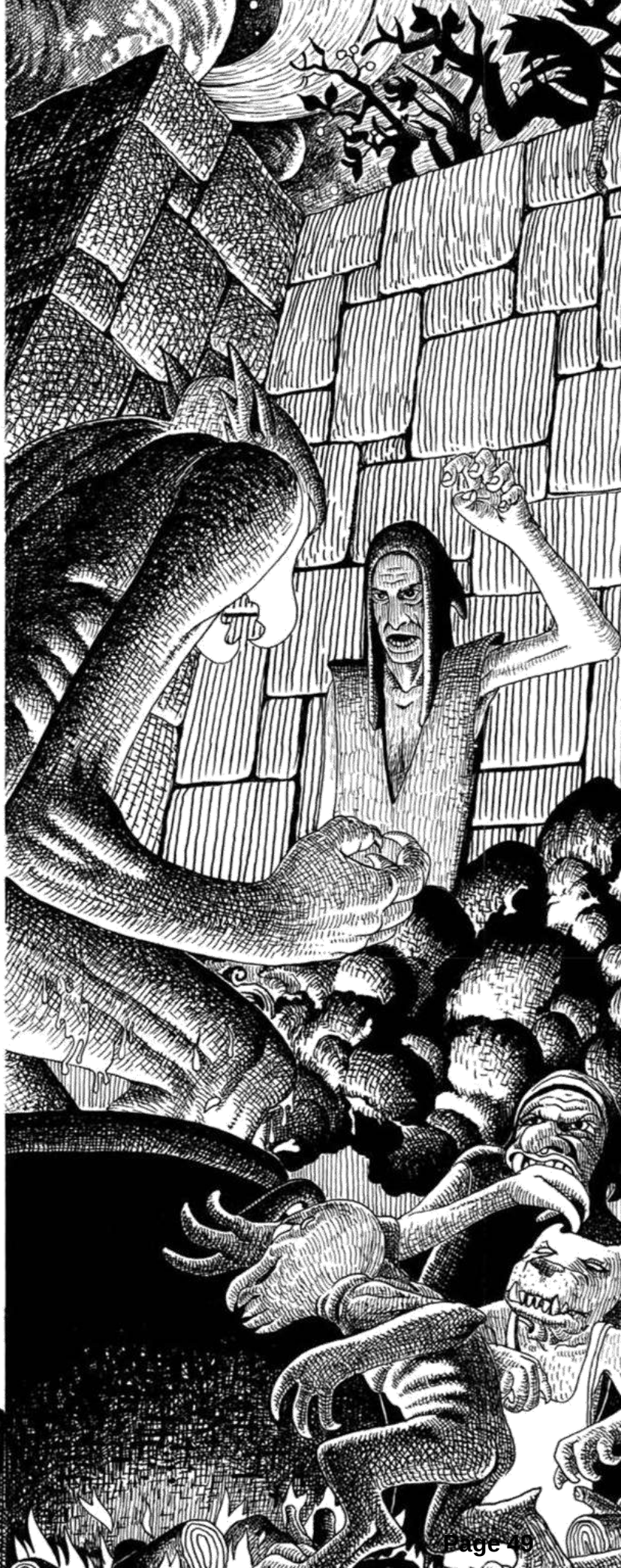


Таблица 1-12: Волшебник

Уровень	Атака	Крит Кубик/ Таблица	Кубик Действия	Известные заклинания	Макс. уровень заклинания	Реак	Ст	Воля
1	+0	1d6/I	1d20	4	1	+1	+0	+1
2	+1	1d6/I	1d20	5	1	+1	+0	+1
3	+1	1d8/I	1d20	6	2	+1	+1	+2
4	+1	1d8/I	1d20	7	2	+2	+1	+2
5	+2	1d10/I	1d20+1d14	8	3	+2	+1	+3
6	+2	1d10/I	1d20+1d16	9	3	+2	+2	+4
7	+3	1d12/I	1d20+1d20	10	4	+3	+2	+4
8	+3	1d12/I	1d20+1d20	12	4	+3	+2	+5
9	+4	1d14/I	1d20+1d20	14	5	+3	+3	+5
10	+4	1d14/I	1d20+1d20+1d14	16	5	+4	+3	+6

Таблица 1-13: Титулы Волшебников

Уровень	Титул в зависимости от мировоззрения		
	Хаотичный	**Законный**	**Нейтральный**
1	Культист	Эвокер	Астролог
2	Шаман	Контроллер	Чародей
3	Дьяволист	Волшебник	Заклинатель
4	Чернокнижник	Призыватель	Тауматург
5	Некромант	Элементалист	Колдун

MULLEN

ДВАРФ

Вы - невысокий, крепкий нелюдь с неисправимой любовью к золоту. Ничто не радует вас больше, чем блеск драгоценных камней и прочность золотого слитка. Вы любите считать свои монеты! Вид сокровищ иногда заставляет вас терять голову - так же, как и безостановочный хаос боя. Вы любите яростно сражаться, размахивая оружием с безжалостной эффективностью, пробивая себе дорогу сквозь врагов.

Дварфы живут далеко под землей и редко выходят на поверхность. Темные пещеры и глубокие города когда-то были твоим домом, но теперь ты живешь странствующей жизнью: ты изгнанный защитник, продающий свою боевую мощь, любопытный мастер, торгующий своими талантами, или озлобленный предатель, не желающий соглашаться со своей судьбой. Вам не доверяют как поверхностные черви, так и другие дварфы.

Дварфские общества жесткие, упорядоченные, строгие, с четко определенными ролями и обязанностями, связанными с запутанными правилами по возрасту и роду занятий. Любой дварф, отвергший этот упорядоченный изолированный мир, чтобы последовать своему призванию, становится для своих собратьев непредсказуемым или даже изменником

Очки здоровья: получает 1d10 каждый уровень.

Владение оружием: дварфы предпочитают сражаться с оружием и щитом. Они обучены владению оружием: боевой топор, дубинка, кинжал, одноручный топор, длинный меч, булава, короткий меч, копье, двуручный меч, боевой молот. И оружием дальнего боя: арбалет, метательное копье, короткий лук и праща. Дварфы носят любой доспех, если есть деньги.

Мировоззрение: Дварфы склонны к законному образу жизни. У дварфа отвергающего его должна быть веская причина. Авантюристы законного мировоззрения — это агенты их местных правительств, отправленные шпионить, разведывать, покупать товары или создавать альянсы. Они часто обладают многими полезными навыками, помогающими им в путешествиях.

Хаотичные дварфы чрезвычайно редки в своих странах. Смерть или изгнание - их естественная судьба; Изгнание из-за мятежа и непослушания - лучшее, на что они могут надеяться. Не имея терпения, чтобы посвятить десятилетия изучению ремёсел дварфов, они полагаются на боевые навыки и жестокость, чтобы вынести наказание своей общины за их проступки. Те, кто выживают, становятся авантюристами.

Нейтральные дварфы странствуют чтобы узнать мир - редкая личность среди этой солипсической расы. Нейтральный дварф - мастер кузнец, кожевник или шахтер, стремящийся расширить свои навыки среди обитателей поверхности.

Модификатор атаки: дварф не получает фиксированный модификатор атаки на каждом уровне. Вместо этого, подобно войну, у их есть случайный модификатор, называемый кубик подвига. Дварф делает новый бросок в каждом боевом раунде. Если несколько атак на высоких уровнях, то один и тот же кубик применяется ко всем атакам в одном боевом раунде.

Могучие воинские подвиги: дварфы имеют воинственное наследие, которое прославляет их боевое мастерство. Подобно воинам, они могут выполнять в бою Могучие подвиги. Подробное описание находится в классе война.

Меч и щит: дварфы превосходно сражаются щитом в одной руке и оружием в другой. Используя щит он получает дополнительную атаку щитом как вторую атаку. Этот удар использует d14 для удара (вместо d20). Также добавляется кубик подвига. Подвиг может быть совершен как щитом, так и оружием. Удар щитом наносит 1d3 урона. Некоторые дварфы улучшают свои щиты шипами или острыми краями, чтобы нанести больше урона, а другие зачаровывают их уникальными заклинаниями. Дварфы с несколькими кубиками действий (уровни 5+) все еще могут сделать только один удар щитом каждый раунд.

Инфразрение: дварфы могут видеть в темноте на расстояние 60’ футов.

Медленные: дварфы имеет базовую скорость движения 20 ’, в отличие от 30’ для людей.

Подземные навыки: Долгая жизнь под землей учит дварфов лучше ориентироваться в туннелях и находить рукотворные конструкции. Находясь под землей, дварфы получают бонус за обнаружение ловушек, наклонных проходов, сдвигающихся стен и других новых сооружений, равный их уровню класса. Так же дварф может

чувствовать запах золота и драгоценных камней. Дварф может определить направление сильной концентрации золота или драгоценных камней в пределах 100'. Меньшие концентрации, вплоть до одной монеты, все еще могут пахнуть, но требуют концентрации и имеют диапазон ароматов всего 40' (для одной монеты или драгоценного камня).

Удача: На первом уровне модификатор Удачи дварфа применяется к броскам атаки одним конкретным видом оружия (например, «длинный меч», а не «мечи»), как это делает воин. Этот вид оружия должен быть выбран на 1 уровне, и модификатор остается неизменным с течением времени, даже если показатель удачи дварфа изменяется.

Языки: На 1 уровне дварф автоматически знает Общий, расовый язык дварфов, плюс один дополнительный случайно определенный язык. Дварф знает один дополнительный язык для каждого очка модификатора Интеллекта, как описано в Приложении L.

Кубики действий: Дварф получает второй кубик действия на 5-м уровне. Гномы всегда используют свои кубики для атак. Удар щита дварфа всегда является дополнительным к его базовым кубикам.

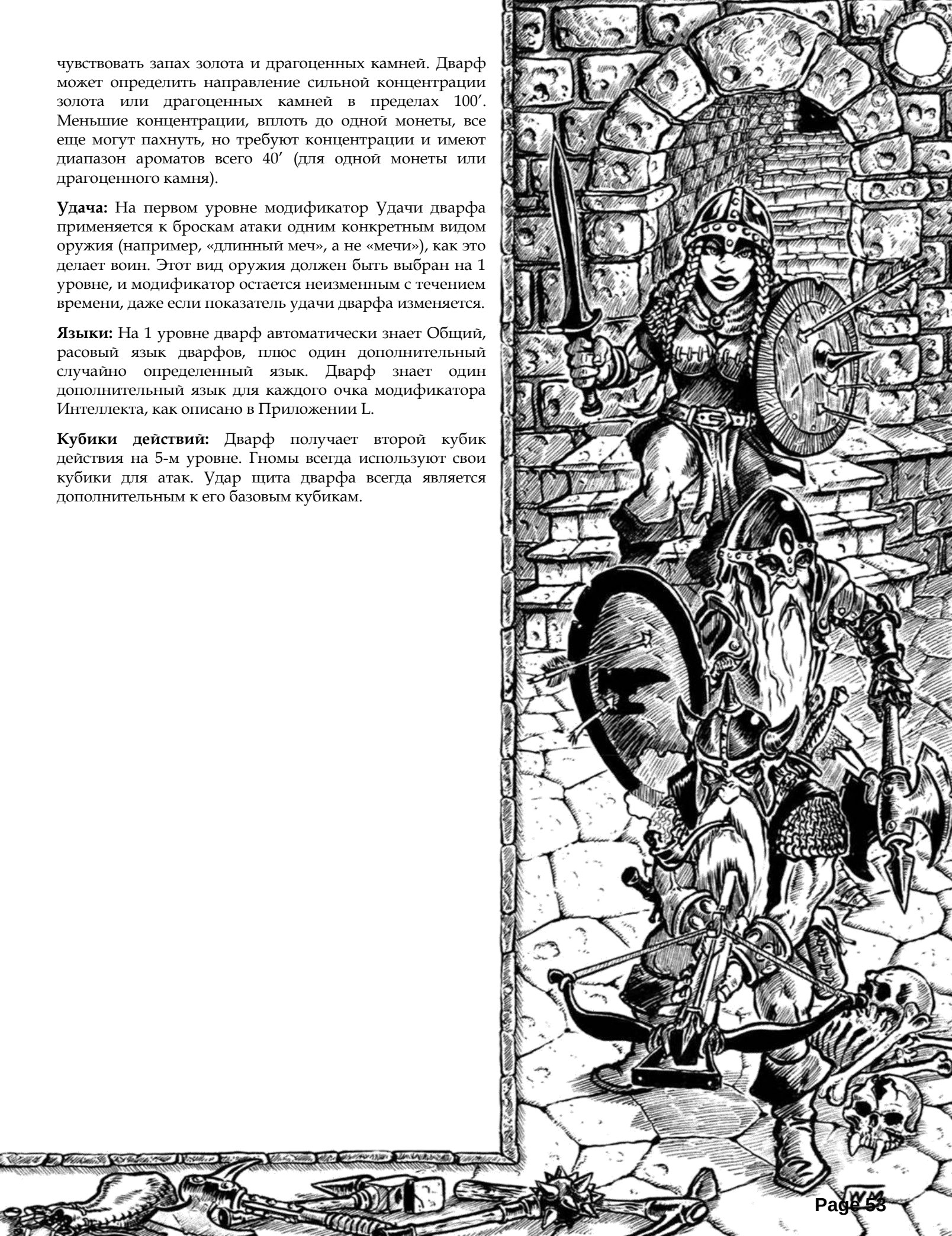


Таблица 1-14: Дварф

Уровень	Кость подвига	Крит Кубик /Таблица	Кубик Действия**	Реак	Ст	Воля
1	+d3*	1d10/III	1d20	+1	+1	+1
2	+d4*	1d12/III	1d20	+1	+1	+1
3	+d5*	1d14/III	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d16/IV	1d20	+2	+2	+2
5	+d7*	1d20/IV	1d20+1d14	+2	+3	+2
6	+d8*	1d24/V	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+4	+3
8	+d10+2*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
9	+d10+3*	2d20/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4

** Модификатор атаки дварфа бросается заново в каждом раунде. Результат изменяет атаку и урон. На более высоких уровнях воин добавляет и кубик, и фиксированное значение.*

*** В дополнение к этим действиям, у дварфов есть удар щитом, с использованием d14 кубика.*

Таблица 1-15: Титулы дварфов

Уровень	Титул в зависимости от мировоззрения		
	Законный	**Хаотичный**	**Нейтральный**
1	Агент	Мятежник	Подмастерье
2	Посредник	Диссидент	Послушник
3	Представитель	Изгнанник	Путешественник
4	Посланник	Бунтарь	Ремесленник
5	Член магистрата	Отступник	Тан

ЭЛЬФ

Вы - сильный, стройный нелюдь, обитающий в лесах. Вы избегаете провинциальных глупостей молодых рас с их неуклюжими военными действиями и грубыми суевериями. В отличие от шумной возни других империй с их падениями, подъемами и новыми падениями, ваши магические анклавы продвигают изучение искусств и ремесел на протяжении тысячелетий.

Эльфы живут более тысячи лет в маленьких городах вместе с единомышленниками. Они медленно эмоционально растут, в течение многих лет изучают и практикуют выбранную область знания до такого уровня, которого не может достичь ни один человек. Эльфы, изучающие боевые или магические искусства, могут отправиться на поиски тайной реликвии, божественного знака или легендарного оружия. Эти редкие эльфийские искатели приключений могут встретится людям.

Эльфы делят свою расу на касты, не всегда очевидные для посторонних, каждый из которых говорит на специфическом диалекте общего древнего языка. Есть лесные эльфы и равнинные эльфы, подводные эльфы и эльфы, обитающие в плавающих облачных городах. Падшая раса темных эльфов избегает яркого света.

Эльфийское долголетие в сочетании с магическим умением породило множество легенд об их расовых корнях. Действительно ли у эльфов есть связь с демонами и богами, это им предстоит понять, а другим расам узнать.

Эльфы могут читать заклинания, как волшебники. Эльф того же уровня силы, что и человек-волшебник, также имеет многолетний боевой опыт. Таким образом, эльфы так же сильны как человеческие волшебники, но ещё обладают боевыми навыками.

Очки здоровья: Эльф получает 1d6 очков здоровья на каждом уровне.

Владение оружием: владеют кинжалом, метательным копьем, длинным луком, длинным мечом, коротким луком, коротким мечом, тяжелым копьем, посохом, копьем и двуручным мечом. Эльфы часто носят мифриловую броню, хоть она и влияет на их магию.

Из-за их чувствительности к железу (см. ниже) эльфы с раннего возраста обучаются владеть мифриловым оружие. Прежде чем отправиться в приключение, они покупают мифриловое снаряжение. На 1 уровне он может купить одну часть доспеха и одно оружие, изготовленные из мифрила, без дополнительных трат. Мифриловый доспех весит немного меньше, чем железная или стальная броня того же типа, и эльф может носить ее без боли, обычно связанной с металлической броней.

Мировоззрение: Обладая долгой жизнью и предпочитая наблюдать, а не действовать, эльфы склонны к хаотическому и нейтральному мировоззрению. Из-за того, что они переживают многих правителей, они редко с законным мировоззрением

Магия: Эльфы практикуют мистическую магию, поддерживаемую отношениями с потусторонними существами. В большей степени, чем человеческие волшебники, они создают связь с определенными существами и могут напрямую запрашивать помощь от них. Там, где человеческий волшебник может сотворить заклинание, чтобы вызвать демона несколько раз в своей жизни, эльф может многократно разговаривать с одним и тем же демоном столько раз в течение стольких столетий, что долгосрочные договоренности становятся возможными. У всех эльфов есть один или несколько экстрапланарных покровителей, которые поддерживают их магию.

Их заклинания более связаны с стихийными или демоническими силами. Заклинания эльфов определяются случайным образом, как у волшебника, за исключением *вызова покровителя* и *связи покровителя*, как описано ниже.

Уровень заклинателя (УЗ): Уровень заклинателя является мерой силы эльфа в направлении энергии заклинания. Он равен уровню. Например, эльф 2 уровня имеет УЗ 2.

Сверхъестественные покровители: Подобно волшебникам, эльфы могут призывать покровителя. Эльф *автоматически* получает *связь покровителя* и *вызов покровителя* на 1 уровне в дополнение к его другим заклинаниям

Инфразрение: Эльфы могут видеть в темноте на 60'.

Невосприимчивость: Эльфы невосприимчивы к магическому сну и параличу.

Уязвимости: Эльфы чрезвычайно чувствительны к прикосновению железа. Прямой контакт в течение длительного времени вызывает жжение, а нахождение рядом неудобство. Эльф не может носить железную броню или носить железное оружие в течение долгого времени. Контакт с железом наносит 1 урона в день.

Повышенная чувствительность: Эльфы проницательны и наблюдательны. Они получают бонус +4 к обнаружению секретных дверей. Более того, когда вы проходите в пределах 10' от секретной двери, эльфы имеют право на проверку, чтобы обнаружить ее.

Удача: Благодаря долгой жизни у эльфов есть прекрасная возможность практиковать свое волшебное ремесло. На первом уровне выбирается одно заклинание, модификатор Удачи прибавляется к проверке использования этого заклинания. Этот модификатор не меняется при изменении Удачи эльфа.

Языки: На 1 уровне эльф знает Общий, эльфийский и еще один язык. Также дополнительный язык за очко модификатора Интеллекта. Дополнительные языки определяются случайно, как указано в Приложении L.

Кубики действий: Кубики действий эльфа можно использовать для атак или проверки заклинаний на любом уровне. Так на 5 уровне эльф может разыграть два заклинания за один раунд. Обратите внимание, что результаты изменчивой магии могут изменить кубики действий

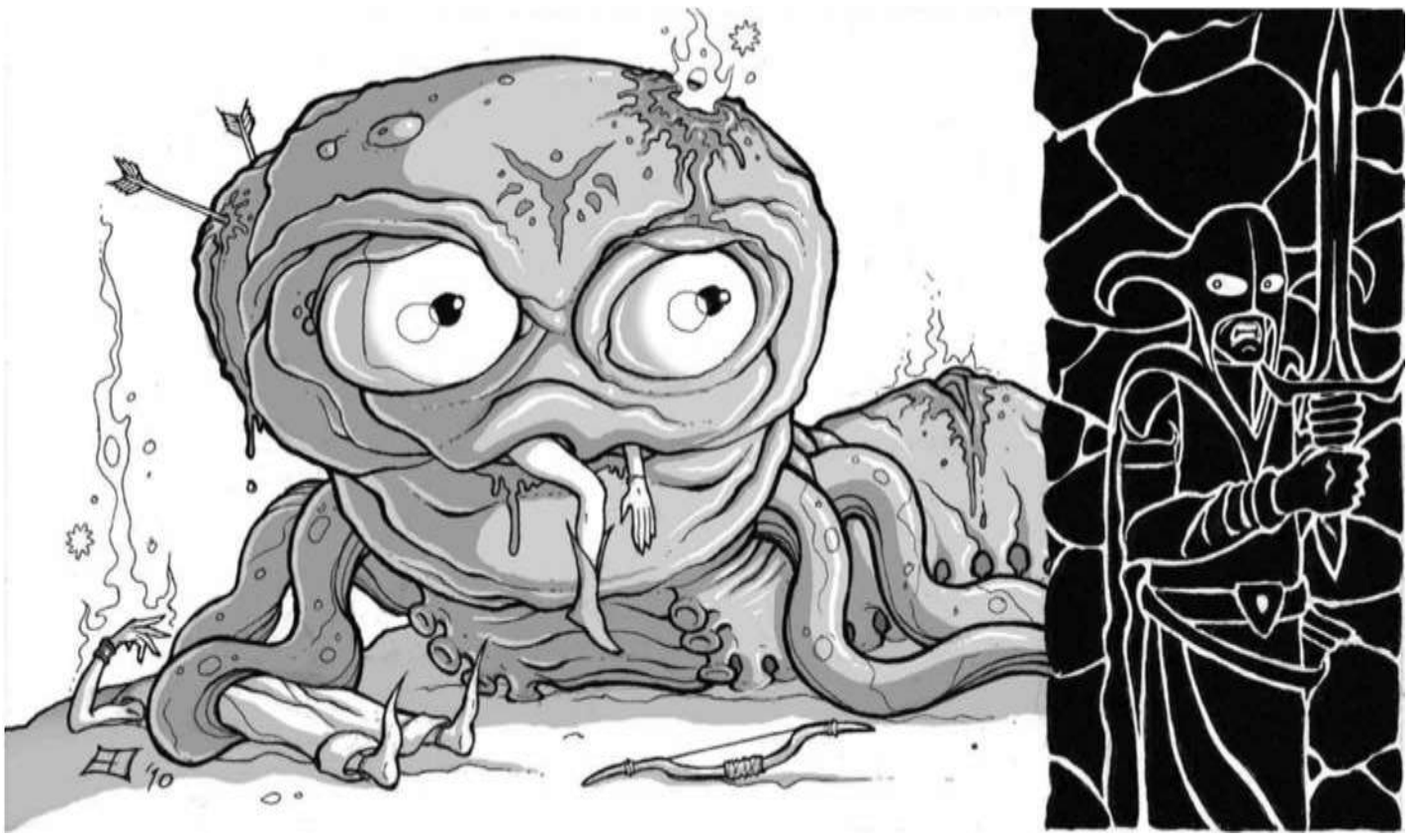
Таблица 1-16: Эльф

Уровень	Атака	Крит Кубик/ Таблица	Кубик Действий	Известные. заклинания*	Макс Уровень Заклинания	Реак	Ст	Воля
1	+1	1d6/II	1d20	3	1	+1	+1	+1
2	+1	1d8/II	1d20	4	1	+1	+1	+1
3	+2	1d8/II	1d20	5	2	+1	+1	+2
4	+2	1d10/II	1d20	6	2	+2	+2	+2
5	+3	1d10/II	1d20+1d14	7	3	+2	+2	+3
6	+3	1d12/II	1d20+1d16	8	3	+2	+2	+4
7	+4	1d12/II	1d20+1d20	9	4	+3	+3	+4
8	+4	1d14/II	1d20+1d20	10	4	+3	+3	+5
9	+5	1d14/II	1d20+1d20	12	5	+3	+3	+5
10	+5	1d16/II	1d20+1d20+1d14	14	5	+4	+4	+6

* Плюс *связь с покровителем* и *призыв покровителя*.

Таблица 1-17: Титулы Эльфов

Уровень	Титул (все мировоззрения)
1	Странник
2.	Провидец
3.	Искатель
4.	Ученый
5	Старейший



ПОЛУРОСЛИК

Вы маленький человек с большим аппетитом и уютным домом, куда вы планируете вернуться, как только это маленькое задание будет завершено. И как только вы окажетесь дома, вы планируете больше никогда не уходить. Более высокие расы могут наслаждаться охотой за золотом и славой, но все, о чем вы просите, это вкусный сотейник, уютный дом и приятные собеседники для чаепития.

Полурослики - непритязательные обыватели, живущие в спокойном мире и тишине. Их маленький рост и скромные цели позволяют избегать внимания большинства великих сил. Они берегут себя и имеют дела с другими только тогда, когда их непреднамеренно вовлекают в проблемы «более высоких рас», как они называют эльфов, дварфов и людей. Они предпочитают сельское хозяйство, садоводство, пивоварение и другие простые ремесла. Те немногие, кто почему-то вышли за пределы их обычной упорядоченной жизни и увлеклись приключениями, обычно являются торговцами или первопроходцами.

Очки здоровья: Полурослики получают 1d6 за уровень. Они маленькие, но удачливые.

Владение оружием: Полурослики любят сражаться с оружием в каждой руке. Обучены пользоваться дубинкой, арбалетом, кинжалом, ручным топором, метательным копьем, коротким луком, коротким мечом, пращей и посохом. Они обычно носят доспехи - ведь это намного безопаснее.

Мировоззрение: Полурослики ценят общность, семью и родство. Они обычно законны или, в крайнем случае, нейтральны. Хаотичные и злые крайне редки.

Бой двумя оружиями: Они являются мастерами в бое двумя оружиями, а именно:

- Обычно бой с двумя оружиями зависит от ловкости (см. Стр. 94-95). Считается, что у полуруслика есть хотя бы 16 ловкость, при бое двумя оружиями. То есть -1 кубик для первой и второй атаки (обычно 1d16 для первой и второй).
- Может сражаться с двумя равными п размеру одноручными оружиями, (два ручных топора или коротких меча и пр.).
- В отличие от других классов полурослики при бое двумя оружиями получает критический удар *и автоматическое попадание* с броском при натуральных 16.
- Если ловкость больше 16, то используются обычные правила боя с двумя оружиями.
- При бое двумя оружиями полурослик получает неловкость только если выпадает 1 на *обоих* кубиках.

Инфразрение: Они живут в удобных домах, вырытых в земле под холмами. Поэтому могут видеть в темноте на расстоянии 30'.

Маленький размер: полурослики ростом от 2 до 4', а самый толстый из них весит не более 70 фунтов. Маленький размер позволяет им пролезать в узкие щели и маленькие отверстия

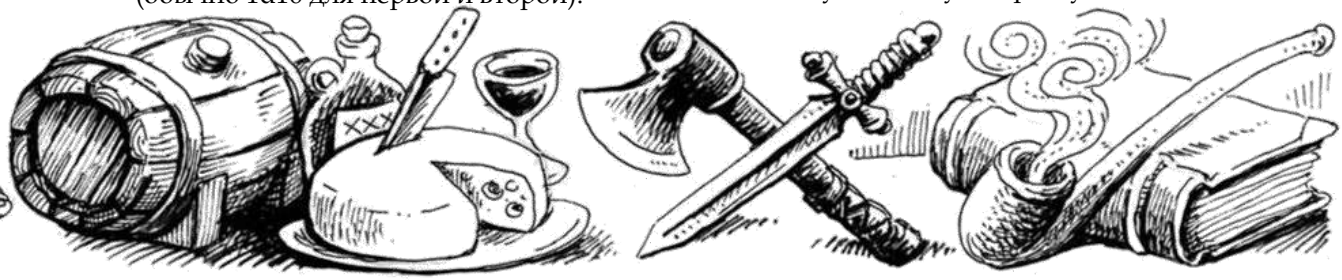
Незаметность: полурослики неплохо умеют красться. Они получают бонус, когда крадутся и прячутся в тени в зависимости от уровня как показано в таблице 1-18. Это работает так же, как способности вора.

Талисман удачи: полурослику, как известно, везет. Они получают следующие бонусы при Сжигании Удачи.

Во-первых, бонус от Сжигания Удачи удваивается. За каждый потраченный 1 пункт Удачи они получают +2 к своему броску.

Во-вторых, в отличие от других классов, полурослики восстанавливают потерянную удачу. Удача восстанавливается каждую ночь на количество, равное его уровню. Работает как способность плута, описанная выше.

В-третьих, удача полуруслика может влиять на окружающих. Он может потратить Удачу на помощь своим союзникам. Этот союзник должен быть поблизости и виден полурослику. Сжечь Удачу можно вне порядка инициативы Полурослик теряет Удачу, а союзник получает бонус к броску.



Эту способность можно применить к любому броску, союзника: броску атаки, урона, спасброску, проверке заклинания, навыкам вора и т. д.

Обратите внимание, что эта применяется только к одному полурослику в группе. Вам повезло иметь полурослика в группе, но удачи не станет больше, от большего числа полурослико в. Если несколько полурослико в сопровождают группу авантюристов, только один из них считается талисманом удачи, и это не может измениться из-за разделения группы. Удача - непостоянная вещь, управляемая богами и мастером игры, и игрокам было бы неплохо не пытаться исказить дух этого правила ради выгоды.

Языки: На 1 уровне полурослик знает Общий, язык полурослико в, плюс один дополнительный язык. Также один дополнительный язык за каждый пункт модификатора Интеллекта, как описано в Приложении L.

Кубики действий: Полурослики могут использовать кубики действий для атак и проверок навыков.

Таблица 1-18: Полурослики

Уровень	Атака	Крит Кубик/Таблица	Кубик действий*	Реак	Ст	Воля	Красться & Прятаться
1	+1	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+3
2	+2	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+5
3	+2	1d10/III	1d20	+2	+1	+2	+7
4	+3	1d10/III	1d20	+2	+2	+2	+8
5	+4	1d12/III	1d20	+3	+2	+3	+9
6	+5	1d12/III	1d20+1d14	+4	+2	+4	+11
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+4	+3	+4	+12
8	+6	1d14/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+13
9	+7	1d16/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+14
10	+8	1d16/III	1d20+1d20	+6	+4	+6	+15

* Относиться к атакам одним оружием. Полурослики, сражающийся двумя оружия, следует особым правилам, изложенным в описании класса.

Таблица 1-19: Титулы полурослков

Уровень	Титул (все мировоззрения)
1	Странник
2	Исследователь
3.	Коллекционер
4.	Собирающий
5	Мудрый

SMOKING WYRM
LOKERIMON
THE LAWFUL

Глава вторая

НАВЫКИ

Помимо навыков, необходимых для боя, воровства и магии, ваш персонаж знает навыки, обусловленные профессией, которой он занимался, прежде чем выбрать жизнь, полную приключений.

Помимо навыков, необходимых для боя, воровства и магии, ваш персонаж знает навыки, связанные с профессией, которой он занимался до выбора жизни полной риска. Вне подземелий - или даже внутри их - могут быть ситуации, когда определенные навыки могут быть полезны.

Профессиональные Навыки

Род занятий персонажа на 0 уровне определяет основные навыки, которые он может использовать. Если игрок может логически объяснить связь между своим занятием и навыком так, чтобы предыстория персонажа помогала в решении проблемы, то его персонаж может сделать так называемую тренированную проверку навыка. Например, фермер может определить семена, лесоруб взобраться на стену, а рыбак плавать в подземном озере.

Если предыстория вашего персонажа не сочетается с использованием навыка, ваш персонаж не делал такого раньше. Тогда он делает так называемую нетренированную проверку навыка. Например, могильщик не может определить странные семена.

Если есть неоднозначность - например, ваш персонаж мог использовать навык иногда, но не постоянно - персонаж может сделать нетренированную проверку с бонусом +2. Например, мельник может немного знать о семенах, с которыми работал на мельнице.

Наконец, если навык - это то, в чем любой взрослый может иметь опыт, тогда любой персонаж может сделать тренированную проверенного навыка.

Проверка Навыков

Проверка навыка выполняется 1d20, если навык тренирован или 1d10, если не тренирован. К броску применяются соответствующий модификатор, и сумма сравнивается со сложностью (Сл). Если бросок превышает Сл, проверка успешна. Иначе провал.

Применяемы модификатор более подробно описан ниже. Вообще говоря, какой-либо из модификаторов характеристик персонажа применяется к любой проверке навыков.

Пример: волшебник когда-то был писцом. Его друг, воин, был кузнецом. Во время приключений они обнаруживают магическую наковальню. Любой меч, выкованный на наковальне, получает особые способности. Воин может попытаться выковать меч, учитывая его опыт в кузнечном деле бросит 1d20 при проверке умения кузнеца. Волшебник не обучен и бросил бы 1d10 на если будет пробовать. Позже в приключении они находят странный том с нездешними письменами. Волшебник, имеющий опыт работы в качестве писца, может попытаться перевести том как тренированную проверку. Для война эта проверка была бы не тренированной.

Уровни Сложности

Задачи со Сл 5 детская игра. Как правило, эти незначительные проверки не выполняются, если нет серьезных последствий для провала. Прогулка по стене замка шириной четыре фута не требует проверки, но прогулка по мосту шириной четыре фута через зияющую пропасть требует

Задачи со Сл 10 достаточно сложны. Слабые и не обученные люди вряд ли смогут решить эти задачи. Пример: выбить дверь, залезть на каменную стену или услышать приближение осторожного бандита.

Задачи со Сл 15 требуют скорее безрассудства. Выполнить их может кто-то особенный. Примеры: прыжок между двумя крышами города, бросание бревна на надвигающегося медведя или схватить мешок, привязанного к седлу скачущего жеребца.

Задачи со Сл 20 работа героя. Только самые отбитые персонажи пытаются и справляются с этими задачами.

Встречная Проверка Навыков

Иногда два персонажа пытаются выполнить противоположные действия. Например, воин пытается сломать дверь, пока орк на другой стороне держит ее закрытой. В этом случае бросьте соответствующую проверку умений для обеих сторон - Силу для воина, пробивающего дверь, и Силу для орка, держащего ее закрытой. Чей бросок выше тот преуспел.

Когда не делать проверку навыков

Проверки навыков созданы для использования, когда система абстрактных правил необходима для разрешения ситуации. Проверяйте мастерство только тогда, когда реальных описаний игроков недостаточно.

Например, представьте, что персонажи исследуют комнату, стены которой покрыты глиняными табличками, одна из которых скрывает скрытую дверь. Вместо того, чтобы просить персонажей выполнить проверку навыка, спросите, что они делают. Если игрок указывает, что он удаляет глиняные таблички со стены, его персонаж обнаруживает скрытую дверь. Если дверь искусно скрыта за фальшивой стеной, игрокам, возможно, придется дополнительно указать своим персонажам постукивать по стенам, чтобы услышать глухие звуки. Проверка поиска в таких случаях не требуется.

С другой стороны, если персонаж находятся в грязной темной пещере и пытается найти упавший кинжал, проверка поиска может быть вполне подходящей, чтобы показать его шансы на успех.

Проверка навыков на обычную деятельность

Обычно проверки навыков связаны либо с областью знаний (связаны с родом занятий на 0 уровня), либо с определенной характеристикой (например, сила или ловкость). Вот список общих проверок навыков в подземелье и характеристики, связанные с ними.

Балансировка: Ловкость

Выбивание дверей, подъем ворот: Сила

Лазание: Сила или Ловкость, в зависимости от обстоятельств. Чистая стена требует Силу; скалистый утес или дерево уже Ловкость. Как правило, игрок может использовать ту или иную характеристику, в зависимости от того, как он хочет подойти к ситуации.

Подслушать: Удача

Поиск и обнаружение: Интеллект

Скрытность: Ловкость

Глава третья

СНАРЯЖЕНИЕ

Стартовые персонажи - крестьяне и крепостные, никогда не державшие в руках золотую монету.

Таблицы ниже показывают стоимость оружия, брони и снаряжения. Начальные персонажи - это крестьяне и крепостные, которые никогда не держали золотых монет в своих руках. Их ограниченное богатство редко является монетами; как правило, он принимает форму шкур, зерна, инвентаря, одежды, мяса или других торговых товаров, связанных с их профессией.

Начальное золото: Все персонажи 0-го уровня начинают с 5d12 медных монет (мм), оружия соответствующее занятиям 0-го уровня и некоторые торговые товары. Кольчуга и меч благородного рыцаря стоят больше золота, чем персонаж 0-го уровня заработал за всю жизнь - единственная надежда на богатство - это приключенческая жизнь. Таким образом, расходы персонажа, вероятно, будут незначительными, пока он не продвинется в уровне.

Если вы начинаете кампанию с персонажем выше 0, используйте таблицу, чтобы определить начальное золото персонажа в зависимости от его класса:

Класс	**Уровень1**	**Уровень 2**	**Уровень 3**
Воин	5d12	5d12 +500	5d12 +1,500
Волшебник	3d10	3d10 +(2d4x100)	3d10 +(5d4x100)
Жрец	4d20	4d20 +400	4d20 +1,300
Плут	3d10	3d10 +(1d6x100)	3d10 +(3d6x100)
Эльф	2d12	3d12 +500	3d12 +2,000
Полурослик	3d20	3d20 +250	3d20 +1,500
Дварф	5d12	5d12 +700	5d12 +2,000

Чеканка монет: Стоимость меди, серебра, золота, электрума и платины выглядит следующим образом:

10 мм =	1 см		
100 мм =	10 см =	1 гм	
1,000 мм =	100 см =	10 гм =	1 эм
10,000 мм =	1,000 см =	100 гм =	10 эм = 1 пм

Штраф брони: Латные доспехи громоздки, неудобны и негибки. Воины, которые носят кольчугу, обнаруживают, что вес мешает прыгать через пропасти, ворам, взбираться на стены. Штраф брони применяется к лазанию, прыжкам, балансировке, плаванию, бесшумном движение и другим подобным физическим нагрузкам.

Волшебникам, которые носят кольчугу, трудно правильно отследить руны, а высокое содержание железа мешает их колдовству. Штраф за проверку также применяется к проверкам заклинаний магов и эльфов, выполненным при использовании этого вида брони. На заклинания жреца штрафы брони не влияет.

Обратите внимание, что броня, изготовленная из мифрила, адамантина или других материалов, не содержащих железо, может уменьшить штраф на творение заклинаний.

Перегрузка: Персонаж, который несет слишком большой вес, замедляется. Используй здравый смысл. Игроки должны объяснить, как они несут свое снаряжение: какая рука держит, какое оружие, какой мешок или рюкзак содержит какие предметы и так далее. Персонаж, несущий много снаряжение, которое составляет существенную часть от массы его тела, замедляется до половины скорости. Персонаж не может нести больше, чем половина его веса.

Кубик Неловкости: Тяжелая броня громоздкая и неудобная. Когда происходит неловкость, персонажи, носящие тяжелую броню, подвержены более сильному воздействию. Броня определяет кубик, используемый для определения результата неловкости, как указано в таблице ниже (дополнительную информацию о неловкости см. В главе «Бой»).

Таблицы 3-1: Оружие

Оружие	Урон	Дистанция	Цена в зм
Боевой топор*	1d10	–	7
Кожаная дубинка†	1d3/2d6***	–	3
Духовая трубка†	1d3/1d5	20/40/60	6
Дубинка	1d4	–	3
Арбалет*	1d6	80/160/240	30
Кинжал†‡	1d4/1d10	10/20/30**	3
Дротик	1d4	20/40/60**	5 см
Цеп	1d6	–	6
Гаррота†	1/3d4	–	2
Одноручный топор	1d6	10/20/30**	4
Метательное копье	1d6	30/60/90**	1
Тяжелое копье#	1d12	–	25
Длинный лук*	1d6	70/140/210	40
Длинный меч	1d8	–	10
Булава	1d6	–	5
Алебарда*	1d10	–	7
Короткий лук*	1d6	50/100/150	25
Короткий меч	1d6	–	7
Праща	1d4	40/80/160**	2
Копье#	1d8	–	3
Посох	1d4	–	5 см
Двуручный меч*	1d10	–	15
Боевой молот	1d8	–	5

** Двуручное оружие. Персонажи, использующие двуручное оружие, кидают d16 при проверке инициативы.*

*** Модификатор силы применяется к урону от этого оружия только вплотную.*

**** Урон этим оружием всегда не смертельный*

† Это оружие особенно эффективно при неожиданном нападении. Вор при ударе в спину использует второе значение урона. Все остальные классы и обычные атаки воров используют первое значение.

‡ Персонажи обычно покупают простые кинжалы с прямыми краями, но культисты, жители пещер, злые священники, чужие и другие грозные злодеи носят пышные или церемониальные кинжалы, известные как атам, крис или туми.

 # Это оружие наносит двойной урон при атаке с разбегу всадником. Тяжелое копье может быть использовано только всадником.

Таблица 3-2: Амуниция

Амуниция	Количество	Стоимость в зм
Стрелы	20	5
Стрела с серебряным наконечником	1	5
Болты	30	10
Камни для пращи	30	1

Таблица 3-3: Доспехи

Доспехи	КБ бонус	Штраф брони	Скорость**	Неловкость	Стоимость в зм
(Без брони)	+0	–	–	d4	Бесплатно
Стеганный доспех	+1	–	–	d8	5
Кожаный доспех	+2	-1	–	d8	20
Клепанный кожаный доспех	+3	-2	–	d8	45
Сыромятный доспех	+3	-3	–	d12	30
Чешуйчатый доспех	+4	-4	-5′	d12	80
Кольчуга	+5	-5	-5′	d12	150
Ламинированный доспех	+6	-6	-5′	d16	250
Кольчужно-латный доспех	+7	-7	-10′	d16	550
Полный латный доспех	+8	-8	-10′	d16	1,200
Щит*	+1	-1	–	d8	10

** Щит нельзя использовать вместе с двуручным оружием.*
*** Люди и эльфы имеют базовую скорость 30′. Дварфы и полурослики только 20′.*

Таблица 3-4: Снаряжение

Бросок*	Предмет	Цена
1	Рюкзак	2 зм
2	Свеча	1 мм
3	Цепь, 10'	30 зм
4	Мел, 1 штука	1 мм
5	Сундук, пустой	2 зм
6	Лом	2 зм
7	Фляга, пустая	3 мм
8	Огниво & сталь	15 мм
9	Крюк кошка	1 зм
10	Молот, маленький	5 см
11	Святой символ	25 зм
12	Святая вода, 1 флакон**	25 зм
13	Железные шипы, каждый	1 см
14	Фонарь	10 зм
15	Зеркало, ручного размера	10 зм
16	Масло, 1 фляга***	2 см
17	Шест, 10-футовый	15 мм
18	Пайки, в день	5 мм
19	Веревка, 50'	25 мм
20	Мешок, большой	12 мм
21	Мешок, маленький	8 мм
22	Воровские инструменты	25 зм
23	Факел, каждый	1 мм
24	Бурдюк	5 см

** Бросьте 1d24, чтобы случайным образом определить снаряжение для персонажей 0-го уровня. Персонажи, которые покупают свое снаряжение на более позднем уровне, игнорируют этот столбец.*

*** Флакон со святой водой на полпинты наносит 1d4 урону любому нежити, а также некоторым демонам и дьяволам.*

**** При поджигании и бросании масло наносит 1d6 урона плюс огонь (спасбросок Реакции со Сл 10, чтобы потушить или получать дополнительно 1d6 урона каждый раунд). Одна фляга с маслом горит 6 часов в фонаре.*

Таблица 3-5: Лошади и вещи для них

Предмет	Вес	Цена
Оснастить доспехами	x2*	x4*
Уздечка и удила	1 фунт.	2 зм
Осел или мул	–	8 зм
Корм (на день)	–	5 мм
Лошадь, обычная	–	75 зм
Лошадь, боевая	–	200 зм
Пони	–	30 зм
Седельный рюкзак	20 фунтов.	15 зм
Седло, для верховой езды	30 фунтов.	30 зм
Седельные сумки	8 фунтов.	2 зм
Конюшня (в сутки)	–	5 см

** По сравнению с обычной броней этого типа размером с человека.*

"Encumbrance? We always ignored that rule."

Глава четвертая

БОЙ

Кровавый клинок дает жизнь богатству искателя приключений.

AKZ

Кровь на мече знаменует богатства для искателя приключений. Сражение — это вторая сущность исследователя, все, кто сильны, должны овладеть его искусством. Ролевая игра Dungeon Crawl Classics предполагает опыт со стороны рефери в организации столкновений, заселении подземелий и созданию вызовов, соответствующих уровню игры вашей группы. В этой главе представлены основы боя, но вы можете расширить или наоборот выкинуть информацию отсюда, как считаете нужным.

Бой не требует карты битвы, сетки или миниатюр. Однако если вам нравятся эти вещи, обязательно используйте их. Правила написаны с условием, что миниатюры не являются обязательными.

Обзор

Бой очень прост. Основная последовательность выглядит следующим образом:

- Перед первым раундом рефери бросает на раунд неожиданности.
- В зависимости от результата броска на неожиданность каждый игрок (а не персонаж) бросает инициативу. (На высоких уровнях инициатива для каждого персонажа своя; см. далее)
- Персонажи и монстры действуют в порядке инициативы.
- Атаки разрешаются броском кубиков, добавления модификаторов и сравнения результата с КБ цели.

Отсчет Времени

Бой состоит из раундов. Каждый раунд длится примерно 10 секунд. Исследование подземелий вне боя происходит по ходам. Каждый ход длится примерно 10 минут. Длина полного боя должна быть округлена до следующего хода, при этом дополнительное время должно быть потрачено на лечение ран, отдых, ремонт доспехов или оружия и другие подобные задачи.

Основы Столкновений

Столкновение между персонажами и монстрами составляет основу игры. Хорошо продуманное столкновение включает в себя размышления рефери относительно реакции монстров, их мотивации, когда они предпринимают действия, и будут ли они вести переговоры или немедленно вступать в бой. Предполагается, что рефери рассмотрел эти элементы и правильно оценил их в своем приключении.

Обязательно учитывайте способность видеть и слышать врага, источники света, коммуникационные барьеры, из-за разных языков, и другие подобные вещи.

Движение

Люди и эльфы движутся на 30′ за действие. Дварфы и полурослики на 20′. Если персонажи носят тяжелую броню или груз, то скорость уменьшена. Помимо штрафов за перемещение для брони из таблицы 3-3, рефери смотрит на сколько перегружены персонажи.

Построение во время движения

Перед тем, как вступить в бой, игроки должны определить порядок, в котором идут их персонажи.

При игре низким уровнем с кучей персонажей 0 и 1 уровня рекомендуется метод «центра стола» для определения порядка построения. Каждый игрок размещает листы своих персонажей по порядку, ближний центру стола будет впереди остальных, а ближний к игроку сзади. Персонажи игроков, ближние к «центру стола» это передняя линия группы.

Инициатива

Смерть персонажей часта в DCC, поэтому на низких уровнях рекомендуется создать более одного персонажа. Рекомендуется два вида инициативы.

На низких уровнях, особенно с большим количеством персонажей, используйте групповую инициативу. Бросайте один раз за каждого игрока, применяя самый высокий модификатор инициативы среди его персонажей, затем бросайте один раз за монстров. Когда каждый игрок действует, он объявляет действия для всех своих персонажей.

На высоких уровня, у игроков не более 2 персонажей, используйте индивидуальную инициативу для персонажей. Бросьте один раз за каждого персонажа и примените все соответствующие модификаторы.

Вначале проверяется раунд неожиданности. Если персонажи не знают о врагах (или наоборот), то застигнуты врасплох. Чтоб знать надо видеть, слышать или знать с помощью магии.

Застигнутые врасплох не действуют в первый раунд. После первого раунда действуют в обычном порядке.

Проверка инициативы проводится броском 1d20 с добавлением модификатора ловкости и, для воинов, их уровня. Сначала ходит с самым высоким броском, затем следующий. При равенстве первый у кого больше ловкости, а затем по величине КЗ. d16 используется вместо d20 для персонажей, использующих двуручное оружие.

Действия

Персонаж выполняет одно или несколько действий в каждом раунде, используя кубики действий. У большинства персонажей один кубик действий - d20. На высоких уровнях больше действий и используется несколько кубиков, например, d20 + d16.

Каждый раунд, персонажи или монстры могут двигаться со своей обычной скоростью и делать одно действие для каждого кубика действий. Действия, которые выполняет персонаж, зависят от его класса.

- Все персонажи могут выполнить еще одно движение в качестве действия.
- Воин может атаковать за каждое из своих действий, бросая d20 для первого и другой кубик для второго (обычно d14 или d16).
- Волшебник может атаковать *или* творить заклинание первым кубиком и *только творить* заклинание вторым кубиком.
- Эльф может атаковать *или* разыграть заклинание с *любым* кубиком.
- И так далее, согласно описаниям классов.

Колдовство иногда занимает больше времени, чем одно действие. Заклинание творится, если его можно разыграть за одно действие, либо надо потратить несколько действий для его сотворения.

Другими словами, персонаж 0 уровня может двигаться и атаковать один раз в каждом раунде. Воин 4 уровня с кубиками d20 + d16 может двигаться и 2 раза атаковать или 1 раз атаковать и 2 раза двинуться или 3 раза двинуться.

Другие действия требуют времени для завершения следующим образом:

Действие	Время
Достать или вложить оружие	1 действие*
Снарядить или выкинуть щит	1 действие*
Открыть дверь	1 действие*
Зажечь факел или фонарь	1 действие
Открыть зелье или развернуть свиток	1 действие
Найти предмет в рюкзаке	1 действие
Встать из положения лежа	1 действие
Залезть или слезть с коня	1 действие
Прочитать свиток или выпить зелье	1 действие

** Может содержаться в действии движения.*

Типы боя

Когда существа сражаются в пределах досягаемости руки (ближний бой и урон в ближнем бою). Сила модифицирует атаку и урон в ближнем бою.

Когда существа сражаются за пределами досягаемости, это считается дальним боем. Ловкость модифицирует атаки оружием дальнего боя.

Класс Брони

Класс брони определяется доспехами, щитом, ловкостью и магическими модификаторами. Безоружный крестьянин имеет КБ 10 и это базовый уровень. Класс брони увеличивается при повышении защищенности персонажа, поэтому ношение брони увеличивает КБ

Например, ношение кожаной брони увеличивает КБ персонажа с 10 до 12. А у персонажа с модификатором ловкости -2 базовый класс брони уменьшен с 10 до 8.

Ловкость изменяет класс брони защищающегося для всех видов боя. Однако защитник должен уметь маневрировать, чтобы получить этот модификатор. Если он балансирует на столбе, взбирается на стену, привязан веревкой или иным образом ограничен, то недостаточно ловок, чтобы получить бонус от своего модификатора Ловкости.

Бросок атаки

Атакующий бросает кубик действия (обычно 1d20) и добавляет бонус атаки. Так же добавляются бонусы от заклинаний, магических предметов или классовых способностей (как способность вора удар в спину). Если атака в ближнем бою, то прибавляется бонус Силы. Если атака в дальнем бою, то бонус Ловкости.

Этот бросок сравнивается с классом брони цели. Если бросок равен или больше КБ цели, то он ранен.

Модификаторы для бросков атаки применяются, как показано в таблице 4-1.

Натуральная 1 это неловкость. Неловкость означает автоматический промах и атакующий кидает нужный

Таблица 4-1: Модификаторы броска атаки

Условие	Модификатор броска атаки	
Дистанция дальней атаки…	Ближний бой	Дальний бой
Близкая дистанция	–	–
Средняя дистанция	–	-2
Дальняя дистанция	–	-1d
Атакующий…		
Невидим	+2	–
На возвышении	+1	–
Зажат в тесном пространстве	-1d	-1d
Запутан (в сети или иным образом)	-1d	-1d
Не обучен использовать это оружие	-1d	-1d
Атакует дальним боем врага в ближнем бою*	–	-1
Защищающийся…		
За укрытием	-2	-2
Ослеплен	+2	+2
Запутан (в сети или подобное)	+1d	+1d
Беспомощен (парализован, спит, связан)	+1d	+1d
На коленях, сидя или лежа	+2	-2

** И 50% вероятности "огня по своим" при промахе, см стр. 96.*

кубик на неловкость. Результат меняется модификатором Удачи атакующего. Персонаж без брони кидает 1d4; в броне согласно таблице 3-3.

Натуральная 20 это критический удар. Для некоторых классов другие броски кубика также могут означать критический удар. Подробности смотрите ниже.

Персонажи высоких уровней с несколькими атаками могут бросать кубики, кроме 1d20. То при атаке двумя оружиями. Для критического удара все еще требуется 20 или результат из диапазона критического удара персонажа, как подробно описано ниже эти результаты вторичных костей не дают критические удары так часто.

Модификаторы броска атаки

Модификаторы броска атаки бывают двух типов. Некоторые модификаторы уменьшают тип кубика, используемого для атаки. Они отмечены как «-1d». Типы кубиков следуют по цепочке костей. Например, персонаж, атакующий кубиком d20 с -1d, уменьшит его тип до d16. Если персонаж имеет несколько активных воздействий на тип кубика, следуйте цепочке кубиков. Например, персонаж с модификатором -1d, использующий второй кубик действия d16, будет атаковать с d14.

Неловкость

Натуральная 1 это неловкость. Неловкость означает автоматический промах, и атакующий должен бросить кубик неловкости. Так как «чем меньше, тем лучше» то модификатор Удачи меняет значение в другую сторону. +1 Удачи дает -1 к броску. Тип кубика определяется броней атакующего.

Воины и дварфы, и только они, могут сжечь 1 очко Удачи, чтобы отменить бросок по таблице 4-2: Неловкость. Натуральная 1 по-прежнему приводит к промаху, но, Сжигая Удачу, можно избежать любых дальнейших негативных эффектов.

Тяжелая броня: Для персонажа в ламинированном доспехе, кольчужно-латном доспехе или полном латном доспехе кидается 1d16 изменяемое модификатором Удачи.

Средняя броня: Для персонажа в сыромятном доспехе, чешуйчатом доспехе или кольчуге кидается 1d12 изменяемое модификатором Удачи.

Легкая броня: Для персонажа в стеганном доспехе, кожаном доспехе или клепанном кожаном доспехе кидается 1d8 изменяемое модификатором Удачи.

Без брони: Если персонаж не носит брони, включая щит, кидается 1d4 изменяемое модификатором Удачи.

Таблица 4-2: Неловкость

Бросок	Результат
0 или меньше	Вы дико промахиваетесь, но чудесным образом не наносите никакого другого урона.
1.	Ваш некомпетентный удар делает вас посмешищем группы, но в остальном не наносит урона
2.	Вы спотыкаетесь, но можете не упасть пройдя спасбросок реакции со Сл 10; иначе вы должны провести следующий раунд лежа.
3.	Ваше оружие выскальзывает из вашей руки. Вы быстро хватаете его, но ваша хватка нарушена. Вы получаете штраф -2 на следующий бросок атаки.
4.	Ваше оружие повреждено: тетива рвется, рукоять меча отваливается или заклинило механизм стрельбы арбалета. Оружие можно починить за 10 минут работы, но пока оно бесполезно.
5.	Вы спотыкаетесь и падаете, теряя это действие. Вы лежите и должны использовать действие, чтобы встать в следующем раунде.
6.	Ваше оружие запутывается в вашей броне. Вы должны провести следующий раунд, распутывая их. Ваш бонус к броне уменьшается на 1, пока вы не потратите 10 минут на восстановление запутанных пряжек и ремней.
7.	Вы роняете ваше оружие. Вы должны поднять его или достать другое следующим действием.
8.	Вы случайно ломаете свое оружие о твердый объект (камень, стена, даже земля). Обычное оружие разрушено; магическое оружие не повреждается.
9.	Вы спотыкаетесь и делаете себя открытым для атаки. Следующий враг, который атакует вас, получает бонус +2 к броску атаки.
10	Вы должны были беречь свою броню! Суставы вашей брони заели, вы застыли на месте. Вы не можете двигаться или атаковать в течение 1d3 раундов. На персонажей без брони не действует.
11	Вы теряете равновесие. Получаете штраф -4 к следующему броску атаки.
12	Вы попадете по случайному союзнику в пределах досягаемости. Сделайте бросок атаки против этого союзника, используя тот же кубик атаки, что вы использовали.
13	Вы спотыкаетесь. Сильно падаете. Получите 1d3 повреждения. Вы лежите и должны использовать следующий раунд чтоб встать.
14	Подобно черепахе вы лежите на спине и не можете встать. Вы должны сражаться лежа в следующем раунде. И только потом вы сможете восстановить баланс и подняться.
15	Вам как-то удается ранить себя. Нанесите урон себе.
16+	Вы наносите урон себе, плюс 1 дополнительное повреждение. Кроме того, вы падаете и не можете встать, пока не пройдете проверку Ловкости со Сл 16.

Критический Удар

На броске d20 натуральная 20 - критический удар. Это автоматическое попадание, и атакующий должен бросить свой критический кубик, прибавив свой модификатор Удачи, по соответствующую таблице критических ударов.

Критические кубики и таблица определяются классом и уровнем; смотрите таблицу классов персонажей. Все персонажи 0 уровня бросают 1d4 по таблицу I.

Обратите внимание, что воины на высоких уровня получают критические удары при бросках, отличных от 20, но только натуральный 20 - это автоматическое попадание. Удары, которые не попадают, не наносят критических ударов. Например, воин с диапазоном критического удара 19-20 бросает натуральную 19 против противника с КБ 21. Если его кубик Подвига упадет на 1, то он промахнется, при других значениях он попадет и это будет критический удар.

При броске кубика больше, чем d20, критический удар будет при максимально возможных результатах. Например, при атаке с d24 критический удар наступает на 24. Воин с улучшенным диапазоном критических атак увеличивает их и для других кубиков. Например, диапазон угрозы 19-20 при броске на d24 становится 23-24, и только результат 24 - автоматический удар.

Учитывая широкий диапазон врагов, с которыми сталкиваются игроки, Рефери должен всегда корректировать описание критических ударов, чтобы соответствовать противнику и оружию атакующего. Если результат полностью неприменим, используйте более низкий (менее вредный) результат в таблице. Точно так же критические удары, нанесенные монстрами, должны изменяться в соответствии с атакой монстра.

Таблица Критических ударов I: все персонажи 0-уровня и все Волшебники

Бросок	Результат
0 или меньше	От силы вашего удара оружие вылетает из ваших рук. Нанесите +1d6 урона этой атакой и вы безоружны.
1	Удобный удар. Нанесите +1d3 урона этой атакой.
1	Враг ударился глазом! Он получает уродливый синяк и +1d4 урона.
1	Ошеломляющий удар по лбу. Нанесите +1d3 урона, и противник опускается на самый низ порядка инициативы.
1	Удар по коленной чашечке. Нанесите +1d4 урона этим ударом, и противник получает штраф -10′ к скорости до исцеления.
5.	Крепкий удар в туловище. Нанести +1d6 урона этим ударом.
6.	Удачный удар разоружает врага. Получаете бесплатную атаку, если поднимает оружие.
7.	Сломайте руку врага. Нанести + 2d3 урона этим ударом. Ты ломаешь два пальца врага.
8.	Ошеломляющий удар! В агонии враг не может атаковать в следующем раунде.
9.	Разбить нос врага. Наносит + 2d4 урона этим ударом и кровь стекает по лицу противника.
10.	Враг спотыкается на ноги и лежит в течение оставшейся части раунда.
11.	Пронзающий удар. Нанести + 2d4 урона этим ударом.
12.	Удар в пах. Враг должен сделать спасбросок стойкости со Сл 15 или провести следующие два раунда блюя.
13.	Удар разбивает лодыжку врага; его скорость передвижения снижена вдвое.
14.	Удар попадете в висок; кровь ослепляет противника на 1d3 раундов.
15.	Удар по руке врага. Оружие выбито на 1d10 + 5 футов в сторону.
16.	Избегайте контратаки врага! Нанести обычный урон и сделать еще один бросок атаки. Если вторая атака попадает, вы наносите дополнительный + 1d6 урона.
17.	Удар в горло. Враг шатается в течение 2 раундов и не может говорить, произносить заклинания или атаковать.
18.	Враг пропускает вашу атаку. Он получает +2d6 урона и проклинает вашу удачу.
19.	Чудо-удар. Враг проходит спасбросок стойкости Сл 20 или падает без сознания.
20+	Удачный удар по черепу противника! Нанести +2d6 урона. Если у противника нет шлема, он теряет 1d4 Интеллекта.

Эти сноски применяются к таблицам критических ударов, где указано:

* Волшебное оружие никогда не ломается из-за критических ударов. Вместо этого цель обезоружена, оружие падает на расстоянии 1d10′ + 5′.

** Персонаж, под гневом битвы, может временно расходовать очки Личности или Интеллекта, чтобы увеличить урон от его критического удара. За каждое потраченное очко характеристики добавляется + 1d12 к урону.

Очки характеристик, потраченные так, возвращаются при отдыхе. Каждый день после этого, если воин не использовал боевую ярость, восстанавливается 1 очко. Этот показатель удваивается, если персонаж отдыхает.

Таблица критических ударов II: все плуты и эльфы

Бросок	Результат
0 и <	Промах! Колебание стоит идеального удара!
1.	Удар не попадает в важные органы. Нанесите +2d3 урона.
2.	Удары по голове отрезает ухо врага. Нанести +1d6 урона ударом и оставьте ему неприятный шрам.
3.	Чистый удар в спину. Нанести +2d6 урона этим ударом.
4.	Удар по груди противника. Вы можете сделать немедленно свободную атаку.
5.	Удар прокалывает почки врага. Наносит +3d3 урона этим ударом, и противник оглушается на 1 раунд.
6.	Враг ошеломлен жестоким нападением; его скорость и действия уменьшены вдвое.
7.	Удар в грудь задевает жизненно важный орган. Нанести + 3d4 урона этим ударом.
8.	Удар по лицу противника. Он ослеплен кровью за 1d4 раундов.
9.	Враг спотыкается о свою ногу, падает. Сделать еще одну атаку.
10.	Мастерский удар! Нанести + 2d6 урона этим ударом.
11.	Удар по разрыву гортани. Враг может издавать жалкие рыбные звуки.
12.	Дикий удар! Враг делает спасбросок стойкости (Сл 10 + уровень) или потерять сознание.
13.	Противник дезориентирован ударами. Он получает штраф -4 к броскам атаки на 1d4 раунда.
14.	Удар в голову. Враг делает спасбросок Стойкости (Сл 10 + уровень) или упасть без сознания.
15.	Удар роняет врага на землю. Наносит +2d6 урона, и противник сбит с ног.
16.	Молниеносный удар прямо в глаз врага. Враг навсегда ослеп на один глаз и не может выполнить никаких действий 1d3 раунда.
17.	Удар прокалывает легкое. Наносит +2d6 урона, и в следующий ход враг может сделать только одно действие.
18	Разрушительный удар по затылку. Нанесите +1d8 урона, и противник должен сделать спасбросок стойкости (Сл 10 + уровень игрока) или упасть без сознания.
19	Удар прямо в главную артерию. Нанесите +1d10 урона, и враг делает спасбросок стойкости (Сл 10 + уровень игрока) или теряет сознание от шока и потери крови.
20	Перерезал горло! Наносите +2d6 урона, и враг делает спасбросок Стойкости (Сл 13 + уровень) или умереть за 1d4 раундов.
21	Удар прокалывает позвоночник. Нанесите +3d6 урона этим ударом, и враг должен сделать спасбросок стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или будет парализован.
22	Рана в грудь, проткнуты различные органы. Нанести +2d6 урона, и враг делает спасбросок стойкости (Сл 13 + уровень игрока) или умереть за 1d4 раунда.
23	Удар через ушной канал прямо в мозг. Враг делает спасбросок стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или мгновенно умирает. Нанесите дополнительно +2d6 урона при успешном спасброске.
24+	Ударить в сердце! Нанесите + 3d6 урона, и враг делает спасбросок стойкости (Сл 20 + уровень игрока) или мгновенно умирает.

"I don't care about the delicate ecosystem, just kill the darn thing!"

Крит таблица III: жрецы, полурослики, войны 1-2 Уровня, и Дварфы 1-3 уровня

Бросок	Результат
0 или меньше	Боевая ярость делает друзей и врагов неразличимыми. Враг получает + 1d12, урона, а ближайший к нему союзник 1d4 урона**
1	Дикая атака! Наносит + 1d6 урона этим ударом.
2	Атака сметает противника с ног. В следующем раунде противник лежит.
3	Враг шагнул от атаки. Нанести +1d8 урона этим ударом.
4	Мощный удар ставит противника на колени. Сделать еще одну атаку.
5	Разбейте нос противника в кровь. Наносит +1d6 урона этим ударом, и противник теряет обоняние на 1d4 часа.
6	Жёсткий удар по туловищу. Наносит +1d8 урона этим ударом, и противник получает несколько сломанных ребер.
7.	Удар выбивает оружие в воздух. Оружие приземляется в 1d20 + 5′ футах от сюда.
8.	Сдавите черепа, оглушая противника на 1d6 дней. Нанести +1d6 урона.
9.	Удар по ноге раскалывает бедро. Наносит +2d6 урона этим ударом, и противник теряет 10′движения до исцеления.
10	Оружие врага расколото! Осколки металла наполняют воздух*.

11	Удар в живот врага, вызывает внутреннее кровотечение. Без магического исцеления, умрет через 1d5 часов.
12	Удар в голову. Враг делает спасбросок стойкости (Сл 10 + уровень игрока) или падает без сознания.
13	Удар ломает челюсть врага. Кровь и разбитые зубы сочатся по лицу врага. Нанести +1d8 урона этим ударом.
14	Удары молота в туловище врага. Нанести +2d8 урона этим ударом.
15	Вывихнуто плечо! Нанести +1d8 урона, и рука с щитом свободно болтается; нет бонуса КБ от щита.
16	Атака ранит руку врага; штраф -4 ко всем будущим атакам.
17	Яростные удары бьют по цели. Сделай еще одну атаку.
18	Удары по кости черепа противника; куски мозга вытекают наружу. Наносит +1d8 урона, и противник теряет 1d4 очка Интеллекта и Личности.
19	Разрушительный удар в грудь. Нанести +2d8 урона этим ударом.
20	Удар в грудь оглушает противника на 1d3 раунда. Нанести +1d8 урона этим ударом.
21	Удар ногой разбивает бедро, сбивая противника с ног. Движение противника уменьшается вдвое. Нанесите +2d8 урона этим ударом и сделайте еще одну атаку.
22	Оружие раскалывается от удара. Оружие ломается вместе с любым надеждами атаковать этой рукой.
23	Удар по черепу. Наносит +2d8 урона, и цель теряет 1d4 очка Интеллекта и Личности.
24	Мастерский удар в горло. Нанесите +2d8 урона, враг пошатывается, пытаясь вдохнуть воздух в течение 1d4 раунда.
25	Атака ломает ребра и легкие. Противник теряет 50% оставшихся очков жизни и изрыгает обильное количество крови.
26	Атака разбивает лицо врага, разрушая оба глаза. Наносит +2d8 урона этим ударом, и противник навсегда ослеп.
27	Сокрушительный удар молотком в грудь. Наносит +3d8 урона, и противник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или потерять сознание.
28+	Удар разрушает позвоночник. Нанесите +3d8 урона, и противник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или будет парализован.

Крит Таблица IV: войны 3-4 уровня, и дварфы 4-5 уровня

Бросок	Результат
0 или меньше	Боевая ярость делает друзей и врагов неразличимыми. Враг получает + 2d8, урона, а ближайший к нему союзник 1d4 урона**
1.	Удар Геркулеса. Нанести +2d12 урона
2.	Свирепый удар оставляет руку врага подвешенной к культе запястья. Нанести +1d12.
3.	Удар сметает противника на землю. Нанесите + 1d12 урона и сделайте еще одну атаку по лежачему врагу.
4.	Удар молотка загоняет носовой хрящ в мозг. Нанесите +1d12 урона этим ударом, и противник теряет 1d6 Интеллекта.
5.	Оружие врага разбито*. Если у врага нет оружия, нанесите + 2d12 урона.
6.	Удар разбивает грудь врага. Он делает спасбросок стойкости (Сл 15 + уровень) или упасть без сознания от разрыва органов.
7.	Враг отброшен в результате яростного. нападения. Нанесите +2d12 урона, враг отказывается от следующей атаки
8.	Удар оставляет ошеломленным. Нанесите + 1d8 урона и сделайте вторую атаку.
9.	Удар в рот ранит язык и ломает зубы Нанесите + 2d12 урона этим ударом противник теряет речь на 1d4 недели
10	Удар в висок. Враг делает спасбросок стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или ослеплен от боли и крови 1d4 раунда.
11	Удар превращает лицо в бесформенную массу фрагментов из плоти и кости. Нанесите +2d12 урона, у врага возникают проблемы с произношением согласных.
12	Ты видишь красный! Нанесите + 1d12 урона, вы входите в боевую ярость! **
13	Удар молотка по туловищу раздавливает органы в пасту. Нанести + 2d12 урона этим ударом.
14	Удар по позвоночнику поражает нижние конечности. Противник получает штраф -4 к КБ, пока он снова учится ходить.
15	Страшный удар загоняет врага на забрызганный кровью пол. Враги склоняются в страхе на 1d4 раунда.
16	Удар разрушает щит. Нанести +2d12 урона этим ударом. Если у врага нет щита, он оглушен болью на 1d4 раунда.
17	Коленная чаша врага взрывается в красный туман. Движение противника падает до 0', и вы делаете еще одну атаку.
18	Фронтальная лоботомия. Нанесите +1d12 урона, враг оглушен на 1d4 раунда и делает спасбросок Стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или получает амнезию.
19	Удар по оружию. Противник получает тройной урон от своего собственного оружия, когда оно вбивается ему в лицо. Он бросает оружие в страхе.
20	Удар по спинному мозгу. Нанесите +3d12 урона, и противник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или будет парализован.
21	Удар превращает внутренние органы в желе. Смерть неизбежна через 1d8 раунда.
22	Цель распотрошена, внутренности падают на землю. Враг умирает от шока в течении 1d6 раундов.
23	Удар в грудь взрывает сердце. Нанесите +3d12 урона, и противник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 15 + уровень игрока) или умереть мгновенно.
24+	Череп раздавлен как дыня. Нанесите +3d12 урона этим ударом, и противник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 20 + уровень игрока) или умереть за 1d3 раунда.

Крит Таблица V: войны 5+ уровня и дварфы 6+ уровня

Бросок	Результат
0 или меньше	Боевая ярость делает друзей и врагов - неразличимыми. Враг получает +3d8 урона, а ближайший к нему союзник 1d4 урона.
1	Оружие врага разбито*. Если у врага нет оружия, нанесите + 3d12 урона.
2	Яростный штурм отбрасывает на 1d10'. Любой соседний противник случайно наносит урон цели.
3	Удар по черепу разрушает ухо. Нанесите +1d12 урона, и враг навсегда глухой.
4	Удар в живот! Враг делает спасбросок Стойкости (Сл 20 + уровень персонажа) или следующих 2 раунда, блюет желчь из разорванного желудка.
5	Враг бросает оружие и просит о пощаде. Нанести +1d12 урона этим ударом и сделать еще одну атаку.
6	Удар по голове. Кровь течет по его лицу, и он фактически ослеп, пока не исцелится.
7.	Враг запутался в вашем оружии, его КБ -6, пока пойман. Сделайте еще одну атаку.
8-12	Ты видишь красный! Нанесите + 1d12 урона, вы входите в боевую ярость! **
13-14	Удар по оружию. Противник получает четырехкратный урон от своего собственного оружия, когда оно вбивается ему в лицо. Он бросает оружие в страхе.
15	Удар ломающий щит. Нанести +2d12 урона этим ударом. Если у врага нет щита, он делает спасбросок Стойкости (Сл 20 + уровень игрока) или теряет сознание от боли.
16	Удар по черепу искривляет позвоночник, уменьшая рост врага на 6 дюймов. Повреждение нерва меняет его КБ на -4.
17	Цель распотрошена, внутренности падают на землю. Он мгновенно умирает от шока.
18	Удар ломает лицо цели. Враг немедленно становится слепым и глухим, способен издавать только булькающие звуки.
19	Удар удаляет часть черепа. Враг умирает от повреждения мозга за 3d3 раунда.
20	Удар рвет руку. Нанести +2d12 урона этим ударом. Надежды врага на владение двуручным оружием рухнули.
21	Божественная атака. Нанести + 3d12 урона. Если цель умирает, двиньтесь на 10' и атакуйте еще раз любого врага в 10'.
22	Удар разорвет ногу. Наносит +2d12 урона этим ударом, и движение противника падает до нуля. Враг не делает ничего только кричит от боли 1d4 раунда.
23	Удар по черепу оглушает врага на 1d4+1 раунда и уменьшает Интеллект на 1d12. Еще раз атакуйте этого врага.
24	Удар отрезает руку с оружием. Наносит +2d12 урона, и противник разоружен, в прямом и переносном смысле.
25	Разрушительный удар разрывает кишечник и давит органы в пасту. Враг теряет 50% текущих очков жизни.
26	Удар сдавливает горло. Враг тонет в собственной крови и умирает за 1d4 раунд
27	Удар по позвоночнику. Наносит +4d12 урона этим ударом, и противник навсегда парализован.
28+	Противник обезглавлен одним ударом. Вы воплощение смерти. Продолжайте атаковать врагов на расстоянии 10', пока не промахнетесь.

Бой Верхом

Конный рыцарь - классический архетип средневекового фэнтези. Есть много игр с длинными, подробными правилами по конному бою, здесь же быстрый и простой способ добавить конный бой в вашу игру.

- Персонаж верхом движется со скоростью лошади, но использует свои собственные кубики действия.
- Обученный боевой конь может также проводить атаку, используя свой собственный кубик действия, даже когда на нем всадник. Обычная лошадь (не тренированная для боя), которая атакует в бою, заставляет ее всадника проверять ловкость, чтобы не упасть (см. ниже).
- Выполняется одна проверка инициативы для лошади и всадника, используя худший из модификаторов инициативы двух существ.
- Персонаж верхом автоматически получает бонус +1 КБ. Когда он сражается с пешим противником, он считается атакующим с высоты (+1 бонус к броскам атаки). При атаке с разбегу копьем урон удваивается. Кроме того, Могучим Воинским Подвигом копьем можно выбить противника из седла; см. страницу 92.
- Ловкость помогает всаднику оставаться верхом. Если лошадь напугана, он делает проверку ловкости Сл 10 или падает с нее. Если персонаж обучен верховой езде, то кидает 1d20 к этой проверке, нетренированный кидает 1d10 (тренировка благодаря профессии или последующему обучению по усмотрению рефери.) При падении с лошади, персонаж падает и должен потратить следующий раунд чтоб подняться.
- Обычный боевой конь пугается только когда его очки здоровья впервые падают ниже половины. Остальные лошади пугаются каждый раз, когда получают рану.

Характеристики коня приведена на стр. 418.

Могучие Воинские Подвиги

Воин может объявить о Могучем Воинском Подвиге или просто Подвиге перед любой атакой. Если его кубик подвига 3 или больше, и атака попала, то подвиг успешен. Чем выше результат на кубике подвига, тем успешнее Подвиг.

Подвиги воина должны соответствовать ситуации и отражать мощь и отвагу великого бойца. Потрясающий удар топора, ломающий вражеский щит, точный удар по горлу, заставляющий замолчать вражеского лидера, или ошеломляющий апперкот, роняющий гигантского гладиатора, - все это примеры великих подвигов. Воин может даже придумать «характерный ход», который он часто выполняет, основываясь на своих склонностях. Например, он наносит кроваво-красную букву «Z» на вражескую грудь или оставляет свой кровавый топор глубоко в черепе врага, вызывая ужас среди противников.

Определенное магическое оружие может дать воину мастерство в определенном Подвиге, или некоторые заклинания могут усилить его Подвиги.

Выполнение Подвига: правила ниже для подвигов:

1. Воин должен объявить Подвиг перед своей атакой. Если он бросает кубики, прежде чем объявить, какой поступок он пытается сделать, то никакого подвига не произойдет.
2. Подвиг должен быть в пределах способностей воина, учитывая уровень персонажа, и размер и силу врага Используйте приведенные ниже примеры и здравый смысл. Например, воин низкого уровня не может бросить архидемона даже с большим броском Подвига, но большой бросок Подвига позволил бы ему бросить огромного орка, которого обычный человек не смог сдвинуть с места.
3. Подвиг успешен на самом базовом уровне, если атака попадает, а на кубике Подвига 3 или выше. Атака наносит нормальный урон, и Подвиг происходит. Чем выше значение кубика, тем сильнее Подвиг. Рефери может разрешать противнику спасбросок или требовать какой-либо встречной проверки в зависимости от обстоятельств.
4. Наконец, Подвиг не мешает критическому удару и может суммироваться с критическим ударом, если оба происходят при одном ударе.

Примеры Подвигов: Вот несколько примеров подвигов в действии.

Пример #1: У воина 1-го уровня с Силой 16 (бонус +2) кубик Подвига d3. Он борется с демоном с головой козла, который появился из внепланового портала. Воин хочет Подвигом выбросить демона обратно в портал. Он атакует, бросая 1d20 + 1d3 +2 (из-за его Силы). Результат - 16 на d20 и 3 на 1d3, плюс его модификатор +2 Силы, всего 21 (16 + 3 + 2). КБ демона 17, поэтому атака успешна. Поскольку кубик подвига 3, по Подвиг также успешен. Воин наносит 1d8 + 3 + 2 урона своим длинным мечом и толкает демона обратно через портал! (Обратите внимание, что в зависимости от размера и силы противника, рефери может требовать встречную проверку Силы для такого маневра. В этом случае демон имеет размеры человека, и рефери решает, что толчок успешен.)

Пример #2*:* В следующем раунде тот же воин хочет, Подвигом сломать рога демону, жестокое оскорбление любого рогатого жителя Девяти кругов Ада. Он бросает 5 на своем d20, 3 на своем d3, плюс его +2 Силы, всего 10 (5 +3+2). Это ниже КБ демона 17. Атака промахивается, хотя на кубике Подвига выпало 3, Подвиг не удается.

Типы Подвигов

Нет ограничений на типы Подвигов, которые может совершить воин. Любая подходящая для конкретной ситуации атака должна поощряться. Чтобы помочь обеспечить некоторые общие рамки для понимания концепции, стоящей за Могучими подвигами, мы предоставили семь общих категорий ниже. *Это просто предложения, чтобы дать ощущение возможностей и масштаба*. Следующие советы должны помочь рефери решить, какой эффект будет при броске кубика Подвига с высоким значением.

Творческие игроки обязательно придумают новые Подвиги. Разрешайте и поощряйте это.

Ослепляющие Атаки

Ослепляющие атаки — это обычно удар по глазам противника. Например, бросание песка в лицо, удар ножом в козырек или прокалывание глазного яблока цели стрелой. Ослепительные атаки, очевидно, должны происходить с подходящим противником; например, они бесполезны против слизи. Против определенных противников, например, циклопов, рефери может «поднять» результаты на более высокий уровень, учитывая более серьезный эффект по такому существу.

Кубик Подвига **Результат Ослепления**

3. Глаза противника раздражены, ему трудно видеть. При следующей атаке противник получает штраф -2 к атаке.

4. Противник временно ослеп. Он получает штраф -4 к следующей атаке и может двигаться только на половине скорости.

5. Противник полностью ослеп на 1d4 раунда. Он вертится безумно атакуя, получает штраф -8 к броскам атаки, и двигаться в случайном направлении с половинной скорости.

6. Противник полностью ослеплен, как описано выше на 2d6 раунда

7+ Противник ослеплен в течение следующих 24 часов. Кроме того, он делает спасбросок Стойкости против броска атаки воина. При неудаче он перманентно ослеп.

Обезоруживающие Атаки

Обезоруживающие атаки включают в себя удары в руку, разлом оружия противника, вырвать рукоять, схватить руку с мечом и использование клинка, чтобы выбить оружие из руки врага. Очевидно, у противника должно быть оружие, чтобы это имело смысл. Существа с естественным оружием - когти, клыки, рога и т. д. - не могут быть «разоружены», но их оружие может быть сломано. См. примеры ниже

Кубик Подвига **Результат обезоруживания**

3. Гуманоидное существо с оружием бросает свое оружие. С вероятностью 50% оружие вне досягаемости. Если вне досягаемости, существо должно двигаться, чтобы получить его и не может одновременно атаковать в следующем раунде (может если будет сражаться без оружия или достанет новое оружие). Иначе существо может использовать свое действие, чтобы поднять оружие и атаковать. (Другие варианты: удар по руке дает штрафа -1 на броски от боли; рука с мечом схвачена, и пока воин тратит раунды, чтобы держать захват, враг не может атаковать).

4. Гуманоидное существо с оружием роняет свое оружие, которое автоматически падает вне досягаемости (как указано выше). Существует 50% вероятность, что оружие разобьется или сломается. Не может быть использовано кроме как импровизированное оружие. Волшебное оружие никогда не ломается. (Другие варианты: колотая рана, штраф -4 к атаке на будущие броски.)

5. Обычное оружием автоматически ломается; магическое оружие падает вне досягаемости. У монстра с естественной атакой, такой как когти или зубы, сломаны его когти или зубы, накладывается штраф -4 к урону до конца биты. Очень большие монстры, такие как драконы, не могут быть поражены или получают меньший штраф к урону. (Другие варианты: рука полностью отрублена (ссылка на бой с двумя оружиями, ниже); рука с мечом настолько запуталась, что воин может отпустить свое оружие и проводить новые атаки другим оружием, пока цель изо всех сил пытается освободиться 1d4 раунда.)

6. У врага оружие не работает. Оружие либо ломается, либо выбито и приземляется вне досягаемости, в то время как естественное оружие разрушается. Атакующая рука (или пасть, или щупальце, или что-то еще) ранена, и будущие атаки получают штраф как минимум -4 к урону.

7+ Как указано выше, влияет на существ, намного больше и сильнее, чем он сам.

Толчок

Включают в себя удары щитов, тараны, столы, брошенные во врагов, двери, падающие на врагов на и так далее. Вообще говоря, любая попытка использовать грубую силу для насильственного перемещения врага рассматривается как толчок

Кубик Подвига **Результат толчка**

3. Существо того же размера, что и воин, толкается на несколько футов - достаточно, чтобы открыть доступ к двери или лестнице, которую защищала цель.

4. Существо того же размера, что и воин, толкается на расстояние, равное половине движения воина. Гуманоидное существо, на 50% больше воина, как большой орк или маленький людоед, отталкивается на несколько футов. Устойчивое четвероногое существо, как лошадь или корова, отталкивается на несколько футов.

5. Воин отталкивает существо, в два раза превышающее его размеры, как взрослый людоед или маленький великан, на расстояние, равное его полному движению. Кроме того, он может поднять и швырнуть это существо до половины движения. Это позволяет воину сбрасывать существ с утеса, через перила, из окна часовни и т. д.

6. Воин может отбросить нескольких противников, таких как группа гоблинов или стена солдат. Он может оттолкнуть существо, в три раза превышающее его размер, и может сдвинуть с места существ, таких как маленький дракон или василиск.

7+ Так же, как и выше, но воин может толкнуть существо для которого это, казалось бы, невозможно для кого-то его размера.

Подсечки и Броски

Подсечки и броски включают любую попытку сбить противника с ног. Будь то нанесение удара по коленной чашечкой, вывести из равновесия, или что-то еще, эти действия позволяют воину сбить противника с ног, ограничить его движение и удержать на земле

Кубик Подвига **Результат Подсечки и Броска**

3. Воин может выбить врага из равновесия. Противник делает спасбросок Реакции против броска атаки. Неудача означает, что противник сбит с ног и должен потратить следующее действие атаки чтоб встать. Помните, что атаки ближнего боя против лежачего врага получают бонус +2.

4. Враг размером примерно с воина автоматически падает на землю. Размером на 50% больше, чем воин, или четвероногие существа с хорошей устойчивостью получают спасбросок Реакции, чтобы избежать падения.

5. Противник размером с человека падает на расстоянии до 10 футов. Существа, в два раза превышающие воина, делают спасбросок Реакции, чтобы не быть сбитыми с ног.

6. Существо, в два раза больше воина, может быть брошено на расстояние до 10 футов. Так же воин может использовать следующее действие, чтобы продолжать удерживать врага, заставляя его лежать. Исключительно сильные враги могут сделать встречную проверку Силы, чтобы встать.

7+ Как и выше, но воин может уронить или бросить существо, для которого это, казалось бы, невозможно.

Точный Выстрел

Точный выстрел поражает разум своей точностью. Попасть в веревку у петли стрелой с двадцати шагов, поставить меч в пасть дракона, чтобы он не мог использовать пламя, разбить символ зла злого жреца, чтобы он потерял контроль над нежитью. При объявлении точного выстрела воин должен указать, какую именно цель он пытается попасть. Например, «Я швыряю свое копье и пытаюсь разбить шарнир на козырьке шлема противника» или «Я размахиваю мечом и пытаюсь отрезать рыцарское стремя».

Эта категория ещё включает в себя выстрелы наносящие дополнительный урон. Например, попасть в голову противника, перерезать шею монстра, выстрелить в живот неуклюжего зверя хаоса и так далее. Эти выстрелы могут нанести дополнительный урон в зависимости от броска, как указано ниже.

Кубик **Результат точного выстрела**

3. Воин может попасть дальней атакой в небольшой объект на близком, или очень близком расстоянии. Например, священный символ жреца, знамя врага, или бивень людоеда. Может нанести до 1d4 дополнительного урона (на усмотрение рефери).

4. Воин может попасть в цель доступную лишь самым опытным мечникам или лучникам. Например, попасть в яблочко на расстоянии 100 ярдов. Может нанести до 1d5 дополнительного урона (на усмотрение рефери).

5. Воин может сделать почти невозможный выстрел, включает в себя разрезание веревки стрелой на расстоянии 100 ярдов

попасть кинжалом в монету через ров с водой или ударить мечом через уязвимую чешуйку на обширной шкуре древнего дракона. Может нанести до 1d6 дополнительного урона (на усмотрение рефери).

6. Воин может делать точные выстрелы, как описано выше даже ослепленным и оглушенным - он полагается на свои другие чувства, чтобы предпринять такой невероятный маневр. Может нанести до 1d7 дополнительного урона (на усмотрение рефери).

7+ Воин может делать точные выстрелы, которые кажутся за пределами возможностей смертного человека - при условии, что он может придумать объяснение. Например, попасть стрелой через дверной проем во врага, говоря, что там была щелочка. Выстрел может нанести до 1d8 дополнительного урона (на усмотрение рефери).

Подвиги Сплочения

Могучий герой, в гуще боя, может навести порядок в рядах войск. Ревущий военный клич, героический натиск, кровожадный маньяк, использующий силу крови: нужный маневр великого воина может изменить ход битвы.

Кубик подвига **Результат сплочения**

3. Воин может издать боевой клич или выполнить какой-то броский маневр, чтоб сплотить войска вокруг него. Наемники и слуги рядом, которые не прошли проверку морали, получают вторую проверку и возвращают свой дух при успехе

4. Воин призывает союзников собраться вокруг него и возглавляет атаку! Он должен быть на переднем крае битвы, преуспевать в своих атаках и дать пример своим союзникам, они получают +1 к проверкам морали до конца раунда.

5. Воин выполняет впечатляющий боевой подвиг, внушающий смелость. Союзники и последователи получают +1 к проверкам морали до конца раунда. Если воин убивает врага в этом раунде или наносит критический удар, все союзники и последователи получают +1 к атаке в следующем раунде.

6. Невероятный подвиг воина затрагивает не только ближайших союзников и

последователей, но и, возможно, целую армию. Преимущества что и выше, но они действуют на 100 последователей, если они видят героя

7+ Как указано выше, преимущества действуют на столько последователей, сколько может видеть герой - потенциально тысячи человек!

Подвиги Защиты

Иногда главным подвигом воина может быть спасение его товарищей, чтобы они могли сразиться в другой день. Стены щитов, отступление из боя, движение спина к спине иногда могут позволить воину поддержать всю его группу.

Кубик подвига	Результат Защиты
3.	Воин сражается в обороне, улучшая свои шансы на выживание. Он получает бонус +1 КБ за следующий раунд.
4.	Воин организует защитное построение среди своих союзников, например, стена щитов, которая хорошо подходит против противника, с которым он сражается. Он получает бонус +1 КБ себе и двум союзникам, которые должны быть рядом в следующем раунде.
5.	Воин помогает союзникам лучше защитить себя. Ни один из союзников не может двигаться, или оборонительная позиция нарушится. До следующего раунда, воин и 4 союзника получают бонус +1 КБ.
6.	Как и выше, воин организует оборону, которая дает бонус +2 к КБ для себя и до четырех союзников, пока никто не двигается. Воин должен продолжать использовать свой подвиг для этого конкретного использования, чтобы сохранить эффект. Последующие броски не должны быть 6 или выше, но воин не может выполнить другой подвиг. Если воин решает двигаться, и кидает кубика подвига на 6 или больше, он может получить бонус +1 КБ для себя и своих 4 союзников, если они движутся в одном направлении с одинаковой скоростью и поддерживают свое формирование.
7+	Как описано выше, но бонус КБ +3 если не двигаться и +2 если двигаться

Ключевой Подвиг

Рекомендуется, чтобы каждый воин определял свой собственный «коронный» подвиг. Вы можете думать об этом как о подписи для персонажа. Если игрок забывает объявить, каким будет его подвиг, предполагается, что он попытался сделать этот подвиг. Подвиг может меняться под обстановку. Например, Черный Рыцарь всегда пытается разоружиться врага. Или это может быть что-то очень специализированное: разоружение, если 3, ослепляющая атака, если 4 и т.д.

Вы можете использовать другую сторону своего листа персонажа, чтобы написать таблицу подвигов воина.

Подвиги для Определённого Оружия

Выбор оружия приносит способности в руки опытного воина. Например, боевой топор идеален для того, чтобы разбить щит противника, в то время как боевой молот может сбить противника с ног. Другой вариант для игрока состоит в том, чтобы определить таблицу действий для конкретного оружия, а затем сделать действие своего персонажа «по умолчанию». Вы можете использовать кубик подвига, как простое решение в виде спасброска защищающимся. Вот несколько примеров.

Боевой Топор: Боевые топоры разбивают щиты и ломают доспехи. Во время любого успешного действия Боевого Подвига доспехи повреждается настолько сильно, что бонус КБ брони уменьшается на величину Кубика Подвига вместо того, чтобы наносить урон. Например, у врага Латный доспех (бонус КБ +8). Атакующий попадает, на кубике 3, так что модификатор КБ защитника от брони уменьшается до +5. Если следующая атака попадает с кубиком 5, бонус КБ противника падает до 0! Если есть щит, он уничтожается после уменьшения брони на 1. После нескольких ударов боевого топора броня защитника может быть уничтожена. После того, как бонус брони уменьшен до 0, кубик превращается в урон по очкам жизни как обычно.

Цеп: удар по ногам противника может уронить и запутать врага. Если персонаж с цепью не объявляет какой-либо другой подвиг, он автоматически делает подсечку при удачном ударе.

Копье: Предыдущие подвиги для пеших воинов. Вполне приемлемо сделать Подвиг для конного рыцаря. Прямой удар копьем может разбить щит противника и повалить его на землю. При успешном ударе щит обороняющегося автоматически разрушается. Кроме того, защитник должен сделать проверку Силы против Сл 10 + кубик Подвига. При провале защитник сбит с ног. Если он был верхом, он получает дополнительно 1d4 урона от падения.

Боевой Молот: Боевые молоты такие мощные что они могут сбить противника с ног. При любом успешном ударе можно оттолкнуть противника.

Урон и Смерть

Если защитник ранен, атакующий бросает урон. Бросить соответствующий кубик для оружия.

Если атака оружием ближнего боя, добавьте бонус Силы атакующего. Добавляйте другие бонусы от заклинаний, предметов или классовых способностей.

Вычтите это значение из очков здоровья защитника.

Успешная атака всегда наносит минимум 1 урона, даже если у атакующего отрицательный модификатор Силы.

Персонаж или монстр умирает, при 0 очков здоровья.

Истекать кровью: Существует шанс спасти умирающего персонажа, очень быстро вылечив его (например, с помощью способности жреца возложение рук). Персонаж 0 уровня, при 0 очков жизни, может безвозвратно умереть, но персонаж 1 уровня, при 0 жизни, падает и начинает истекать кровью. Тогда у персонажа есть 1 раунд, в котором он может быть исцелен, чтобы предотвратить его смерть. Если он исцелен в этом раунде, или в следующем, то все хорошо (здоровье увеличиваются начиная с 0). Если он не исцелен до второго раунда, он может умереть навсегда (см. ниже).

Для каждого уровня после первого, у персонажа есть еще один раунд, прежде чем он умрет. Например, персонажа 3 уровня можно спасти, если он исцелен в течение 3 раундов.

Персонаж, который истекал кровью, но был спасен, получает постоянную физическую травму из-за ран, близких к смерти. Любой, кто спасен от кровотечения, теряет 1 очка Телосложения. Кроме того, он получает ужасный шрам от раны, которая его сбила.

Переворот тела: Если тело мертвого союзника найдено, есть шанс, что он не мертв. Возможно, он потерял сознание или просто ошеломлен. Если персонаж достигает тела мертвого союзника в течение одного часа, мертвый персонаж может сделать проверку Удачи (бросок d20, при выпадении значения выше текущей удачи будет провал), когда его тело перевернуто. При успешной проверке мертвый персонаж был тяжело ранен, но не убит навсегда, и союзник может помочь ему. «Мертвый» персонаж был просто ошеломлен или иным образом выведен из строя. Как только союзник переворачивает лежачего персонажа, он восстанавливает 1 очко здоровья. Персонаж ослаблен в течение следующего часа (-4 штраф за все броски) и получает постоянную травму, отраженную как постоянный штраф -1 к Силе, Ловкости или Телосложению (определяется случайным образом).

Лечение

Раны заживают при отдыхе. При исцелении здоровье не может стать больше максимума.

Персонаж активно путешествуя и при хорошем ночном отдыхе, лечит 1 очко здоровья. Если персонаж весь день отдыхает, он лечит 2 очка здоровья за ночь.

Критические попадания заживают при исцелении соответствующего им урона. Например, персонаж был ранен на 4 урона ударом с эффектом штраф -10' к скорости. Раненная нога (и связанный штраф скорости) заживает, когда персонаж восстановит эти 4 очка здоровья. Обратите внимание, что некоторые критические удары могут вызвать постоянные травмы, исцеляемые только магией или необычным способом.

Потеря очков характеристик, кроме Удачи, лечится с той же скоростью: 1 очко при хорошем ночном отдыхе и 2 очка при постельном режиме.

Персонаж может лечить потерянные очки характеристик и очки здоровья в одну ночь.

Удача не восстанавливается. Повторяю, потерянная удача не восстанавливается. За исключением особых способностей полурослико в и плутов, персонаж, Сжигая Удачу, делает это навсегда. Однако удача может быть восстановлена так же, как человек обычно получает удачу с помощью обращения к богам. Великие подвиги для божества могут дать благословение, действия против дьявола могут принести проклятие. Рефери сам решает такие вещи.

Спасброски

Спасброски отражают способность персонажа противостоять необычным травмам, будь то яд, магическое пламя или опасная ловушка. Классы и способности персонажа определяют его модификатор спасброска для Стойкости, Реакции и Воли. Чтобы сделать спасбросок, бросьте 1d20 и примените модификатор персонажа. Если результат равен или превышает Сл, спасбросок успешен. Иначе провал.

Мораль

Не все монстры сражаются до смерти - некоторые убегают или сдаются. Монстры, слуги и неигровые персонажи проверяют мораль в определенное время в бою. Это определяет останутся ли они сражаться или отступят, чтобы прожить еще один день. Персонажи игроков никогда не проверяют мораль; их поведение зависит от игроков.

Проверки морали выполняются:

- Для группы монстров: когда первое существо убито и когда половина существ была убита или выведена из строя.
- Для одного монстра: когда он потерял половину своих очков здоровья.
- Для слуг: когда они впервые сталкивается с боем или опасностью (например, ловушкой) в каждом приключении и в конце каждого приключения.

Проверка морали производится броском 1d20 плюс спасбросок Воли существа. Результат 11 и выше это успех, существо может продолжать сражаться. На 10 или меньше провал, существо пытается сбежать из боя. Слуги также добавляют модификатор Личности хозяина. Иногда Сл может быть выше 11, особенно когда задействованы магические эффекты.

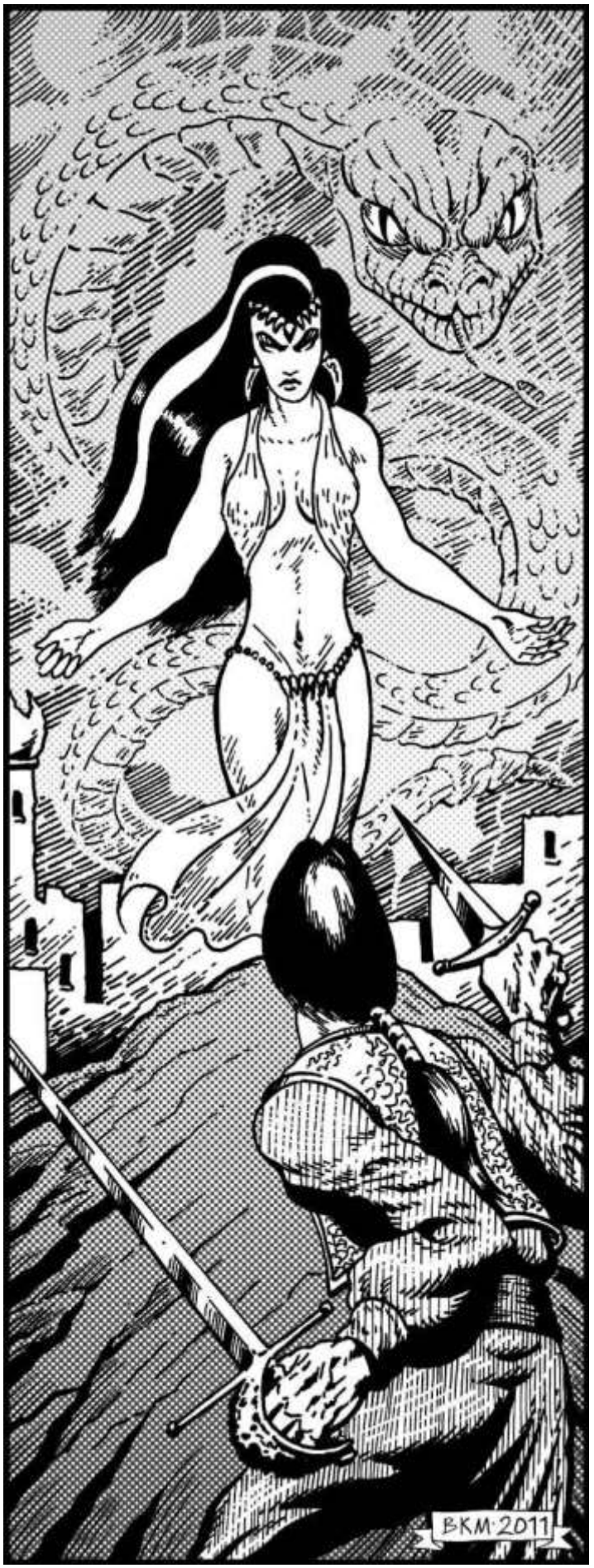
Рефери может добавить модификаторы от -4 до +4 к проверке, если у существа есть достаточная мотивация, чтобы сражаться или бежать. Например, мать, защищающая своих детенышей, получит бонус +4, как и шаман-гоблин, защищающий свою святыню. Однако у раба-гоблина, может быть модификатор -4, как и у гигантской многоножки, которая хочет еды, а не драки!

Некоторые монстры невосприимчивы к проверке морали. Автоматы, статуи, големы и другие неразумные существа не боятся смерти и, не проверяют мораль. То же самое верно для неразумной нежити, такой как зомби или скелеты.

Таблица 4-3: Атаки двумя оружиями

Ловкость	Основная рука	Вторая рука	Критические удары*
8 и меньше	-3 кубик	-4 кубик	Невозможно нанести критический удар, сражаясь так
9-11	-2 кубик	-3 кубик	Невозможно нанести критический удар, сражаясь так
12-15	-1 кубик	-2 кубик	Невозможно нанести критический удар, сражаясь так
16-17	-1 кубик	-1 кубик	У основной руки критический удар при максимальном броске кубика (16 на 1d16), и *также* больше КБ цели (нет автоматического попадания)
18+	Обычный кубик	-1 кубик	Основной рукой критические удары как обычно

** Воины и прочие с увеличенным диапазоном критического удара (то есть те, кто может критиковать на 19-20 или выше) теряют эту способность при сражении двумя оружиями.*



Сжигание Удачи

Как писалось ранее, персонаж может Сжигать Удачу, чтобы получить одноразовый бонус к броску. Например, персонаж может сжечь 6 очков, чтобы получить модификатор +6 при броске, но его показатель Удачи теперь на 6 пунктов ниже. Есть следующие правила по Сжиганию Удачи:

- Персонаж Сжигает Удачу, чтобы повлиять только на свои броски (за исключением полурослико в). Нельзя Сжечь Удачу, чтобы повлиять на бросок других существ, даже если они влияют на персонажа. (модификатор Удачи персонажа применяется к критическим броскам против него, но это *отличается* от Сжигания Удачи.)
- Удача используется для бросков атаки, урона, проверки заклинаний, умений плутов и спасбросков. Также может быть использована для других целей.
- Персонаж может сжечь Удачу *до* или *после* броска кубика. Затем он указывает, сколько очков он сожжет. Сжечь Удачу можно только один раз за бросок.

Бой двумя оружиями

При достаточно большой ловкости персонаж может владеть легким вспомогательным оружием (например, кинжалом, коротким мечом или ножом) в своей второй руке. Персонаж атакует, используя меньшие кубики, в зависимости от руки и ловкости персонажа, как показано в таблице 4-3. Таблица основана на цепочке кубиков; то есть «-1 кубик» означает, что обычный бросок d20 становится d16. Это складывается с дополнительными атаками, и персонаж с кубиком действия d16 кинет d14, при «-1 кубик».

Атаки с двумя оружиями менее точны, но можно сделать два броска атаки. Так как вторая рука персонажа обычно не так сильна, как основная, его броски вторичной атакой обычно требуют другого кубика действия. Критические попадания определяются, как указано в таблице ниже.

Полурослики - исключение из этих правила, как описано в описании их класса.

При сражении двумя оружиями нельзя использовать щит.

Отход

Как только персонаж вступает в схватку, он не может отступить, не открывшись для атаки. Если персонаж или монстр уходит из активной рукопашной схватки - отступит ли, переходит на новую позицию или предпринимает какие-либо действия его противники немедленно получают одну свободную атаку.

Другие Правила Сражений

Потеря характеристики: Некоторые атаки вызывают потерю характеристик. Если Личность или Интеллект упала до 0, то персонаж разговаривающий идиот, неспособный прокормить себя. При падении Сила или Ловкость до 0 не может двигаться. Если Выносливость 0, то теряет сознание. При 0 Удачи персонаж страдает от постоянных, странных неудач, фактически не может ничего сделать. Урон характеристикам заживает со временем, см. стр. 94.

Гореть: Если персонаж загорается он получает 1d6 урона за раунд. Он может потушить огонь, потратив целый раунд на «кататься по земле», тогда может сделать спасбросок Реакции со Сл 10, чтобы потушить огонь. Некоторые заклинания и атаки монстров могут создавать более опасное пламя, наносящее больший урон или являющееся более трудным для тушения.

Атака с Разбегу: Безрассудный персонаж может использовать 1 действие, для удара с разбегу. Необходимо двинуться хотя бы на половину своей скорости. Персонаж получает +2 к броску атаки, но получает -2 штраф к КБ до следующего хода.

Бросить факел: Упавший на землю факел с 50% может потухнуть.

Падение: Падение наносит 1d6 урона за 10 ’падения. За каждый кубик упавший на 6, жертва ломает кость. За каждую сломанную кость персонаж теряет 1 очко Силы или Ловкости (по выбору игрока). Сломанная конечность, ребро или позвонок никогда не заживают совершенно правильно и влияют на внешний вид.

Стрельба в ближнем бою: Бой - это водоворот событий. Персонаж использующий оружие дальнего боя против врага, сражающегося в ближнем бою, может ударить союзника. Если атака не попадает в цель, есть 50%, что она поразит союзника, участвующего в ближнем бою. Определите союзника случайно, затем перебросьте атаку против класса брони союзника.

Захват: Каждая сторона бросает кубик, добавляя модификатор Ловкости или Силы (монстры добавляют вместо этого их КЗ). Если Атакующий вдвое больше противника, то +4 к броску противника; если в три раза, то +8; в четыре, то +16; и так далее. Если атакующий кидает больше оппонента, он захватывает и удерживает противника. Иначе захват неудачен.

Удерживаемая цель не может двигаться или предпринимать какие-либо действия, пока не освободится от захвата. Освободится можно при успешной проверке захвата над противником.

Атаки в ближнем бою против схваченного существа рассматриваются как стрельба в ближнем бою. Любая неудачная атака ближнего боя против схваченного существа с вероятностью 50% ранит союзника, который держит противника.

Восстановление Брони: Когда кто-то умирает, доспех, который он носит может быть сломан. Броня, полученная от павшего врага (или союзника), с шансом 25% бесполезна. Она может быть отремонтирована оружейником, за цену от четверти до половины первоначальной стоимости брони.

Нелюди имеют необычную фигуру и не могут носить доспехи, подходящие для человека. Если не указано иное, то 75% что обнаруженная броня для человека.

Восстановление боеприпасов: Персонажи могут подобрать стрелы, болты и прочее, что не попали в цель. Существует 50% вероятность того, что они сломались; иначе можно использовать повторно.

Не смертельный урон: Вы можете использовать обух меча, чтобы оглушить врага, чтоб захватить живым. Мечи, топоры, булавы, копья и посохи могут нанести не смертельный урон. Штраф за атаку отсутствует, но урон, наносимый оружием, на один кубик ниже обычного для оружия, согласно цепочке кубов. Враг, получивший 0 очков здоровья за счет не смертельного урона, падает без сознания

Безоружный удар: Безоружный персонаж может нанести не смертельный урон 1d3+модфикатор Силы.

Изгнать Нечестивых

Владея своим святым символом и произнося святые слова, Жрец может изгнать врагов своей веры. Жрец может попытаться изгнать нежить, демонов и дьяволов. Некоторые жрецы определенных богов могут изгонять других существ.

Проверка изгнания механически похожа на проверку заклинания, за исключением того, что Удача имеет значение. Киньте d20 и добавьте уровень Жреца, модификаторы Личности и Удачи. Посмотрите результат по таблице 4-4.

Изгнанные монстры обычно делают спасбросок Воли, чтобы противостоять эффекту. Спасбросок производится против проверки изгнания Жреца. При больших бросках Жрец может автоматически изгонять группы более слабых существ; они не делают спасбросок.

Неудачная проверка изгнания увеличивает диапазон недовольства Бога жреца, так же, как при неудачной проверке заклинания.

Если Жрец использует священный символ, чтобы изгнать группу разных существ, игрок должен указать конкретную цель. Примените результаты изгнания на основе КЗ на целевого существа. «Переполнение» КЗ воздействует на существ с низкой КЗ с указанным эффектом. Например, если жрец изгоняет группу из скелетов с 1 КЗ во главе с вампиром с 4 КЗ, игрок может указать, целью скелетов или вампира. Если цель скелет и его проверка 19, он изгоняет 1d4 + УЗ из этих скелетов, но не влияет на вампира. Если цель вампир и его проверка 24, он изгоняет 1d3 + УЗ 4 КЗ существ. Если он бросает 5, это означает, что он может изгнать вампира и 4 скелетов.

Таблица 4-4: Результат Изгнания нечестивых от HD

Бросок	Дистанция	Святая Кара	1 КЗ	2 КЗ	3-4 КЗ	5-6 КЗ	7-8 КЗ	9-10 КЗ	11-12 КЗ
1-11	–	–	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
12-13	30′	–	И1	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
14-17	30′	–	И1d3+У3	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
18-19	30′	–	И1d4+ У3	И1	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
20-23	60′	–	И1d6+ У3	И1d3+ У3	И1	Нет	Нет	Нет	Нет
24-27	60′	Луч, 60′, 1d3 урона	И1d8+ У3, У1d4 (без спасброска)	И1d4+ У3	И1d3+У3	И1	Нет	Нет	Нет
28-29	60′	Конус, 30′, 1d4 урона	И2d6+ У3, У1d4 (без спасброска)	И1d6+ У3	И1d4+У3	Т1d3+CL	И1	Нет	Нет
30-31	120′	Конус, 60′, 1d5 урона	С1d8+ У3 (без спасброска)	И1d8+ У3, У1d4 (без спасброска)	И1d6+У3	И1d4+У3	И1d3+У3	И1	Нет
32+	240′	Конус, 120′, 1d6 урона	С2d6+ У3 (без спасброска)	И2d6+ У3, У1d4 (без спасброска)	И1d8+У3, У1d4	И1d6+У3	Т1d4+У3	И1d3+У3	И1

Нет = Нет эффекта.

И = Существа с КЗ до этого изгоняются в указанном количестве. Например, «И1» означает, что одно существо изгоняется; «И1d4 + У3», что число существ равно 1d4 + уровень заклинателя. Если не указано иное, изгоняемые существа получают спасбросок (Воля против Сл изгнания). Изгоняемое существо бежит от жреца на максимальной скорости или съеживается, если не может отступить. Убегает 3d10 минут.

У = Существа изгоняются *и* получают указанный урон в первом раунде изгнания. Например, И1d4+ У3, У1d4 означает, что жрец может изгнать 1d4 +У3 существ с этим КЗ, и эти существа *также* получают 1d4 урона

С = Существа автоматически умирают. Число убитых существ указывается после С. С1d8 + У3 означает, что жрец убивает количество существ с этим КЗ, равное 1d8 + уровень заклинателя.

Свята кара = На высоких уровнях изгнание жреца высвобождает святую энергию, поражающую нечестивых существ в непосредственной близости. Это дополнение к эффекту изгнания и направлено в ту же сторону что и изгнание. Эффект и дистанция меняется, как описано ниже. Все затронутые нечестивые существа получают указанный урон *автоматически* без спасброска. Урон наноситься один раз за изгнание; в следующем раунде при повторном изгнании будет еще раз проверка изгнания. Луч: концентрированный луч света, который жрец может направить в одну цель в пределах 60′. Конус: конус длиной 30′ и шириной 30′ на конце.

Магическая Дуэль

Волшебник добивается превосходства над своими собратьями и достигает этого любой ценой. Когда встречаются два волшебника, всегда возникает конфликт; и когда волшебники вступают в конфликт, происходят магическая дуэль. Грохот грома, запах серы, ошеломляющие землетрясения и, наконец, куча пепла, на котором когда-то стоял человек, - это признаки дуэли заклинаний.

Разрешение магической дуэли: один заклинатель читает заклинание, ему противостоит второй заклинатель, они продолжают читать заклинания, пока одно не подавит второе. Это основные правила дуэли заклинаний. Полная информация описана ниже.

1. Волшебники и Жрецы могут сражаться в дуэлях. Иногда даже другие классы могут участвовать в дуэлях, например, вор может читать заклинания со свитков.

2. Дуэли заклинаний - это особая подсистема правил, которая нарушает стандартную боевую механику, особенно в части системы инициативы. Участвующие в дуэли заклинаний, могут обнаружить, что действуют друг на друга до действий других членов партии.

3. Только некоторые заклинания могут быть использованы для противостояния друг другу. Есть два вида контрзаклинаний: «одно и то же заклинание» (огненный шар противостоит огненному шару) и «оборонительное» (Магический щит против Магической Стрелы, Огнеустойчивость против Огня)

4. Дуэли происходят в порядке инициативы. Волшебник, который действует позже, может отменить заклинание, другого волшебника, действующего перед ним. У мага что действует последним, нельзя отменить заклинания.

5. Механика контрзаклинаний включает проверку заклинания атакующим и защищающимся. Они сравниваются и разрешаются.

6. Успехи и неудачи складываются. При нескольких успехах будет преимущество

7. Наконец, неприятные вещи могут произойти при дуэли заклинаний. В конце концов, это прямое столкновение неземных энергий.

Инициатива: Когда заклинатель разыгрывает заклинание, другой заклинатель, находящийся ниже в порядке инициативы, может немедленно объявить о контрзаклинании. Если несколько заклинателей пытаются отменить заклинание, результат решается в порядке инициативы.

Боевой раунд немедленно останавливается для разрешения действий заклинателя. Когда каждый заклинатель, делавший контрзаклинание, завершил свое действие, боевая инициатива возобновляется.

Заклинателям могут «пропустить вперед» противника для выполнения контрзаклинания, тогда они теряют свое обычное действие.

Однако заклинатели остаются в том же порядке инициативы. В следующем раунде они могут действовать нормально, и, таким образом, порядок инициатив должен поддерживаться.

Когда заклинатель выполняет контрзаклинание, он только разыгрывает контрзаклинание, и все. Он не может предпринимать никаких других действий в этом раунде. Действие контрзаклинания позволяет ему пройти вперед в порядке инициативы, но ограничивает его возможности.

Заклинатель, ходящий последним, имеет преимущество что может противостоять заклинаниям кто ходит до него, и недостаток в том, что он отвечает на заклинания, а не инициирует дуэль сам. Заклинатель, ходящий первым, может установить тона для дуэли заклинания, выбирая инициирующее заклинание, но он не может отменить заклинание.

Противостоящие Заклинания: Вообще говоря, здравый смысл диктует, какие заклинания могут противостоять друг другу. Вот общий список

Противоположные заклинания, которые можно использовать для противодействия друг другу

Устойчивость к огню: *Огненный шар, палящий луч*
Магический щит: *Магическая стрела, огненный шар, палящий луч, удар молнии*
Рассеять магию: Любое заклинание
Призыв покровителя: *Призыва покровителя* (зависит от покровителя)
Любое атакующее заклинание: Противостоит тому же атакующему заклинанию (*молния* противостоит *молнии*)

Действие Контрзаклинание: Когда заклинатель объявляет контрзаклинание выполните шаги:

1. Во-первых, в самом начале дуэли заклинаний каждый игрок с заклинателем контрзаклинания ставит d20 перед своим листом персонажа. Это счетчик импульса. В начале поединка все заклинатели ставят d20 на 10.
2. Затем атакующий объявляет заклинание, которое он читает, и делает проверку заклинания.
3. Защитник объявляет контрзаклинание и тоже делает проверку заклинания.
4. Побеждает тот, кто кинул больше. Увеличьте счетчик импульса победителя на 1.
5. Перекрестная ссылка на две проверки заклинания в таблице 4-5.
6. Бросьте указанный кубик и сравните с таблицей 4-6: Сила контрзаклинания. Если у атакующего была более высокая проверка заклинания то, используйте столбец «Атакующий Выше»; иначе «Защитник Выше». Измените результат на разницу между двумя трекерами. Например, если у атакующего 13, а у защитника 10 то будет +3 при победе атакующего или -3, если защитник выиграл.
7. Существует одно исключение: если две проверки заклинаний идентичны, таблица 4-5: Сравнение заклинаний будет ссылаться на таблицу 4-7 Разрыв Флогистона. Это самое опасное в магии, могут смешиваться различные эффекты и могут произойти необычные вещи!
8. Разрешите любые эффекты заклинаний в результате проверки заклинаний
9. Вернитесь к «обычной» инициативе. Другие персонажи выполняют действия. Когда дойдете до заклинателя, отменявшем заклинание, пропустите.

Особые заметки: Некоторые разъяснения по дуэлям.

Проверка заклинания успешна: Проверка заклинания атакующим должна быть в соответствии с обычной таблицей результатов заклинаний, чтобы иметь какой-либо эффект (само собой). Проверка заклинания защитника также должна пройти успешно (само собой). Это означает, что для проверки заклинания уровня 1 требуется минимальный результат 12+ для контрзаклинания; заклинание уровня 2 требует минимум 14+; и так далее.

Кто действует первым? Вообще говоря, эффекты контрзаклинаний происходят одновременно, если не указано иное. Это означает, что два волшебника могут умереть, запустив огненные шары. Иногда в таблицах ниже указано, что заклинание одного волшебника вступает в силу первым, что может повлиять на второе заклинание. Если порядок разрешения имеет значение, заклинатель с более высокой проверкой заклинания всегда действует первым.

Несколько контрзаклинаний: Два заклинателя могут попытаться отменить заклинание одного заклинателя. Разрешите все сравнения проверки заклинаний, затем обратитесь к таблицам заклинаний, чтобы определить, что происходит. Опять же, вообще говоря, эффекты заклинаний и контрзаклинаний происходят одновременно, если не указано иное в таблицах.

Помощь при контрзаклинании: Волшебники не могут «помогать друг другу» в дуэли заклинаний. Каждое контрзаклинание определяется отдельно, хотя результаты могут складываться против заклинателя. Например, три контрзаклинания могут сильно смягчить эффект заклинания.

Призыв покровителя: Волшебнику, который вызывает своего покровителя, может противостоять маг, вызывающий того же или другого покровителя. Если защищающийся вызывает того же покровителя что и атакующий, и обе проверки заклинания успешны, оба заклинания отменяются - результаты таблиц 4-5 и 4-6 не действуют. Если покровители разные, разрешите эффект как обычно.

Потеря заклинания: Определенные результаты дуэли заклинаний могут уменьшить результат проверки атакующего или защитника. Волшебник теряет заклинание на день, только если его начальная, неизмененная проверка заклинания ниже минимального порога. Если его первоначальная проверка достаточно большая чтобы запустить дуэль, он не считается потерявшим заклинание. То же самое для жрецов про накопительный штрафов за использование заклинаний.

Откладывание действий: Волшебники кто первые в порядке инициативы могут отложить свою

Таблица 4-5: Сравнение заклинаний

Сравните проверку заклинания атакующего (заголовки столбцов) с проверкой заклинания защитника (заголовки строк). Если указан тип кубика, бросьте кубик по таблице 4-6: Сила контрзаклинания. Если две проверки заклинания имеют одинаковый результат, в таблице отображается РФ, и вам следует обратиться к таблице 4-7: Разрыв Флогистона.

Вызов покровителя имеет особый результат – смотри текст

		Проверка заклинания у атакующего*																
		12	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28+**
Проверка Заклинания у защитника*	**12**	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14	d16
	13	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14
	14	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12
	15	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12
	16	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10
	17	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10
	18	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8
	19	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8
	20	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7
	21	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7
	22	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6	d6
	23	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5	d6
	24	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5	d5
	25	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4	d5
	26	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3	d4
	27	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ	d3
	28+	d16	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	РФ

** Обе проверки заклинания должны проходить при превышении порога проверки заклинания в качестве условия для сравнения по этой таблице. Например, заклинания уровня 2 требуют 14+ при проверке для срабатывания.*

инициативу, чтобы быть в лучшем положении для контрзаклинания. Это возможно, но если несколько волшебников решают отложить ход, окончательный «порядок действий» по-прежнему определяется порядком инициативы, с самой высокой инициативой ходит первым, а с самым низким последним.

Только контрзаклинания: заклинатель может использовать для контрзаклинаний только определенные заклинания, противостоящие другому заклинанию. Механикой контрзаклинания нельзя разыграть любое заклинание.

Контрзаклинания нарушают порядок инициативы: Контрзаклинание позволяет волшебнику с низкой инициативой действовать раньше и убить существ, с более высокой инициативой. Например, огненный шар, которому противостоит огненный шар может убить воинов, чья инициатива была выше, чем у волшебника, который защищался от заклинания. Контрзаклинания это особенная вещь.

Пример дуэли заклинаний: Сражение происходит между Изумрудным Волшебником, его двух солдат, его врага Магнуса Серого и Атхейл Изумительного. Инициативные кинута следующим образом:

17 = Изумрудный Волшебник

15 = Два Изумрудных солдата

12 = Магнус Серый

6 = Атхейл Изумительный

Раунд один. Изумрудный волшебник создает *магическую стрелу*. Магнус объявляет контрзаклинание *магический щит*. Атхейл отказывается от контрзаклинания. Хоть изумрудные солдаты идут следующими по инициативе, дуэль заклинаний разрешается первой.

Оба игрока кладут перед собой счетчик импульса d20, показывая начальную цифру 10.

Изумрудный чародей бросает 13 при проверке заклинания, а Магнус - 16. Обе проверки успешны. Бросок защитника выше. Значит, счетчик импульса Магнуса Серого увеличен до 11.

Сравниваем результаты проверки заклинания 16 и 13 в таблице 4-5: Сравнение заклинания, получаем бросок d5. Разница в счетчиках импульса равна 1 (11 на одном кубике и 10 на другом), поэтому защищающийся бросает d5 + 1 по Таблице 4-6: Сила контрзаклинания.

Table 4-6: Сила Контрзаклинания

Кубик	Защитник Выше	Атакующий Выше
1	Ослабление d4: бросьте d4 и вычтите из проверки заклинания атакующего. Заклинание атакующего не теряется из-за этого; заклинание защитника потеряно	Давление d4: бросьте d4 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание защитника вступает в силу с этим значением. Заклинание атакующего применяется *одновременно* с ним
2	Ослабление d6: бросьте d6 и вычтите из - проверки заклинания атакующего. Заклинание атакующего не теряется из-за этого; заклинание защитника потеряно.	Давление d8: бросьте d8 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание защитника вступает в силу с этим значением. Заклинание атакующего применяется *первым*.
3	Ослабление d8: бросьте d8 и вычтите из проверки заклинания атакующего. Заклинание атакующего не теряется из-за этого; заклинание защитника потеряно	Сокрушение: заклинание атакующего вступает в силу, а заклинание защитника отменяется
4	Взаимное ослабление d10: бросьте d10 и вычтите из проверки заклинания атакующего и защитника. *Оба* заклинания *одновременно* вступают в силу с более низкой проверкой	Сокрушение: заклинание атакующего вступает в силу, а заклинание защитника отменяется
5	Взаимная отмена: заклинания атакующего и защитника отменяются.	Сокрушение: заклинание атакующего вступает в силу, а заклинание защитника отменяется
6	Давление d6: бросьте d6 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание защитника вступает в силу с этим значением проверки. Заклинание атакующего отменяется.	Сокрушение и Отражение d8: бросьте d8 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание атакующего применяется *одновременно* и заклинание защитника отражается обратно на него с более низкой проверкой.
7	Давление d4: бросьте d4 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание защитника вступает в силу с этим значением проверки. Заклинание атакующего отменяется.	Сокрушение и Отражение d8: бросьте d8 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание атакующего применяется *первым* и заклинание защитника отражается обратно на него с более низким значением проверки.
8	Сокрушение: заклинание атакующего отменяется. Заклинание защитника вступает в силу с обычным результатом проверки	Сокрушение и Отражение d6: бросьте d6 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание атакующего применяется *первым* и заклинание защитника отражается обратно на него с более низким значением проверки.
9	Отражение: Заклинание защитника отменено и заклинание атакующего отражается обратно на него с кинутым им результатом проверки	Сокрушение и Отражение d4: бросьте d4 и вычтите из проверки заклинания защитника. Заклинание атакующего применяется *первым* и заклинание защитника отражается обратно на него с более низким значением проверки.
10+	Отражение и Сокрушение: заклинание защитника вступает в силу, а заклинание атакующего отрежется обратно на него с кинутым им результатом проверки	Отражение и Сокрушение: заклинание атакующего вступает в силу, а заклинание защитника отрежется обратно на него с кинутым им результатом проверки

Результат 3 значит, что *магический щит* не работает, но он снижает проверку *магической стрелы* на d8. Магнус выбрасывает 4 на d8, так что проверка заклинания Изумрудного чародея будет 9, а не 13. Это ниже порога в 12 для успеха, поэтому *оба* заклинания провалены.

Хоть оба заклинания не сработали, заклинатели смогли призвать достаточно энергии, для активации своих заклинаний. Значит, заклинания не теряются.

После завершения дуэли, раунд продолжается:

1. Изумрудные солдаты атакуют Магнуса. Атака разыгрывается как обычно.
2. В свой ход Магнус не может предпринимать действий, потому что он уже отменял заклинание.

3. Атхейл не делал контрзаклинание, поэтому двигается и создает *магическую стрелу* против Изумрудного волшебника. Изумрудный колдун не может сделать контрзаклинание, потому что он первый в порядке инициативы, и он уже использовал свое действие. Он выбрасывает 15, успешно проходит проверку и наносит урон Изумрудному чародею.

Раунд два. Во втором раунде Изумрудный чародей запускает еще одну *волшебную стрелу*. В этом раунде и Магнус Серый, и Атхейл оба делают контрзаклинание. Магнус использует *магический щит*, а Атлхейл *магическую стрелу*.

Изумрудный колдун выбрасывает 18 при проверке заклинания. Магнус 19, а Атхейл 14.

Счетчик импульса d20, установленный на 10, теперь помещается перед Атхейлом, поскольку он вступил в дуэль заклинаний. Изумрудный колдун проиграл при сравнение с Магнусом, поэтому у Магнуса с 11 меняется на 12. Изумрудный колдун выиграл свое сравнение с Атхейлом, поэтому его 10 увеличивается до 11.

Сравниваем проверки заклинаний Изумрудного Волшебника (18) и Магнуса (19) по Таблице 4-5: Сравнение Заклинаний, мы получаем результат d3. Разница в счетчиках импульса составляет 1 (11 на кубике Изумрудного чародея и 12 на кубике Магнуса), поэтому Магнус бросает d3 + 1 по столбцу «Защитник выше» в таблице 4-6: Сила контрзаклинания.

Одновременно, сравнивая проверки заклинаний Изумрудного Волшебника 18 и Атхейла 14, получаем результат d5. Разница в счетчиках импульса равна 1 (11 на кубике Изумрудного чародея и 10 на кубике Атхейла), поэтому Изумрудный Волшебник делает бросок d5 + 1 п столбцу «Атакующий выше» в таблице 4-6: Сила контрзаклинания.

На этом пример заканчивается, надеюсь вы уловили суть. Можно заметить, как несколько заклинаний защиты и атаки могут взаимодействовать друг с другом.

Table 4-7: Разрыв Флогистона

Бросьте 1d10, независимо от использованных заклинаний.

Бросок Результат

1. Карманное измерение. Оба заклинателя мгновенно переносятся в карманное измерение, которое спонтанно создается взаимодействием их заклинаний. Они остаются в пределах карманного измерения до тех пор, пока один из них не будет убит, после чего взаимодействие их заклинаний прекращается, и оставшийся в живых перемещается обратно на материальный план через одну миллисекунду после исчезновения. Наблюдатели видят лишь кратковременное мерцание и исчезновение неудачника, тело которого потеряно навсегда. Карманное измерение выглядит как (киньте 1d6) (1) горная вершина, окруженная красными облаками, (2) пузырек дрейфует в космосе, (3) жаркий остров в море лавы, (4) перевернутый лес, где деревья растут с неба, (5) пылинка на вершине иглы, (6) левая ноздрю межгалактического кита.
2. Разрыв плана. Оба заклинателя переносятся в план мировоззрения. Если оба имеют одинаковое мировоззрения, то в этот план; если противоположное или один из них нейтрален, то на нейтральный план. Они возвращаются на материальный план, когда (бросок 1d4) (1) один заклинатель убит (оба тела возвращаются), (2) 1d8 дней, (3) 3d6 раундов, за каждого заклинателя бросается отдельно, (4) Конец дней.
3. Время ускоряется. Оба заклинателя видят, что все вокруг замедляется; на самом деле они ускоряются, другие персонажи видят, что они движутся с невероятной скоростью. Разрешите дополнительные 2d4 раунда боя только между заклинателями; никакие другие персонажи не могут действовать в это время. В конце этого времени они возвращаются назад в основной поток времени.
4. Время замедляется. Заклинатели воспринимают окружающий их мир как нормальный, но другие видят, что те еле движутся. Бросьте 1d3 и решите, сколько раундов боя пройдет других участников, прежде чем заклинатели смогут снова действовать.
5. Петля во времени. Заклинатели отбрасываются назад во времени, чтобы повторно пережить последние несколько мгновений. Бросайте 1d4 и повторяйте столько раз последнее взаимодействие с заклинаниями, перебрасывая проверки заклинания и увеличивая отслеживающие импульсы, но игнорируя любые последующие результаты разрыва флогистона (вместо этого «оба заклинания отменены»). Например, атакующий делает магическую стрелу, а защитник - магический щит, и повторяется 1d4 повторения с разными проверками заклинания. Заклинания не теряются в течение этого времени - результат ниже минимума указывает только на провал, и розыгрыш повторяется в следующем цикле. После возвращаются к нормальному порядку инициативы.
6. Заклинаний сливаются. Из-за каприза древней энергии два заклинания сливаются, чтобы создать нечто большее, чем оба. Это требует решения рефери. Эффект сосредоточен непосредственно между двумя заклинателями и является либо: (а) вдвое более мощным, чем обычное заклинание (если два одинаковых заклинания направлены друг против друга), либо (б) некоторая странная агломерация эффектов заклинания (если были использованы два разных заклинания). Например, супер-огненный шар возникает между целями двух огненных шаров. Или, если огнестойкость противостоит огненному шару, то может быть беспламенный огненный шар, который бьет звуком.
7. Сверхъестественное влияние. Заклинатели создают в космосе трещину и через нее что-то проходит. Оба заклинания провалены и бросьте 1d4: (1) случайная элементальная энергия наполняет воздух, вызывая незначительные эффекты (например, жар наполняют воздух, нанося 1 урон всем в радиусе 50', или начинается ливневая буря там, где были заклинатели); (2) негативная энергия бьет, + 1d8 хитов всей нежити поблизости; (3) энергия тени заполняет воздух, ограничивая зрение до половины нормального диапазона; (4) кружатся эфирные туманы, и 1d4 случайных призрака входят в мир.
8. Сверхъестественное призвание. Происходит непреднамеренный призыв существа через ткань пространства и времени. Определите природу существа (бросьте 1d3) (1) элементал, (2) демон, (3) небесный. Существо имеет 1d4+1 HD. Определите отношение существа, бросив 1d5: (1) враждебно ко всем, (2) враждебно к одному заклинателю и нейтрально к другому, (3) дружественно к одному заклинателю и враждебно к другому, (4) нейтрально ко всем, (5) дружелюбно ко всем.
9. Демоническое вторжение. 1d4 случайных демона вызываются между двумя заклинателями. Определите их отношение случайным образом как в пункте 8. Демоны имеют тип (бросок 1d4) (1) тип I, (2) тип II, (3) тип III, (4) тип IV.
10. Взаимное искажение. Оба заклинания провалены, и оба заклинателя получают 1d4 + 1 искажений. Бросьте искажение как обычную для задействованных заклинаний.

Глава пятая

МАГИЯ

Магия исходит от богов и демонов, которые капризны и не обращают внимания на жалкую жизнь вашего персонажа. Тем, кто воспользуется магией, лучше всегда иметь запасной план.

HAT-WICKAFT
ECOLOGY OF THE GRUE
CLARK ASHTON SMITH
198

Магия исходит от богов и демонов, которые капризны и не заботятся о жизни вашего персонажа. Тем, кто использует магию, лучше всегда иметь запасной план.

Призыв магических энергий труден, дорог и опасен. Ни один волшебник не делает это легко. В результате, нет никакой мирской магии, нет заклинаний, используемых, например, для освещения коридора. Используй факел, дурак; это намного безопаснее!

Виды Магии

Волшебники и жрецы используют разные виды магии. Волшебники специализируются в известных областях черной магии, элементальной магии и колдовстве. Жрецы получают прямую помощь своих богов так называемой магии идолов, которая может быть или не быть похожа на силы волшебников.

Черная магия учится из уст демонов. Сюда входят колдовство, шаманизм, некромантия, дьяволизм, контроль над разумом и управление негативной энергией. Темные маги держат власть над смертными, но являются рабами своих демонических хозяев. Культы Ктулху, ведьмы и шаманы практикуют черную магию. Связывание и призыв считается черной магией.

Элементарная магия включает в себя заклинания, относящиеся к земле, воздуху, огню и воде, включая энергии и другие связанные с ними формы (как свет, туман, полет и другие). Одни магические практики обращаются к первозданной стихии, другие основаны на соглашениях с могущественными элементалями.

Колдовство, также известное как белая магия, является самой распространенной магией, поскольку оно основано на взаимодействии материального плана с другими планами. Белые маги манипулируют природой вещей, чтобы создавать гадать, менять и путать. Астральная проекция, путешествия в эфир и в места с неестественной геометрией часть чар. Дварфы используют руны для чар, а цыгане внутренности. Лучшие алхимики знают чары. Астрологи используют экстрапланарную форму магии.

Магия идолов или божественная магия, это любая магия, дарованная богами или другой высшей силы. Большинство жрецов практикуют ее. Отречение от своего бога запрещает доступ к этому виду магии.

Проверки Заклинаний

При чтении заклинания кидается 1d20+УЗ. Также добавляется модификатор Личности для жреца, или Интеллекта для волшебника. Волшебники также применяют модификаторы при ношения тяжелой брони (см. Таблицу 3-3), и другие модификаторы, специфичные для ситуаций.

Сравните результат с таблицей заклинания для заклинания. Обычно с заклинание успешно, если проверка заклинания равна или превышает базовый Сл 10 + (2х уровень заклинания). Чем выше бросок, тем лучше результат, согласно таблице.

Проверка происходит в начале использования, даже если время чтения больше одного раунда. Высокий результаты может уменьшить время заклинания

Начинающий волшебник не может разыграть магию за пределами своего понимания, но может попытаться разыграть заклинание любого уровня, которое он изучил. Это означает, что риск провала при чтении сложного заклинания очень большой. Однако если игрок считает, что попытка оправдана, то пусть так.

Критический успех и Неловкость: При натуральной 20 при проверке заклинания критический успех. Заклинатель получает дополнительный бонус к своей проверке, равный УЗ. Сравните результат с таблицей заклинания для этого заклинания.

Если результат проверки заклинания натуральная 1 это всегда провал. Это может привести к искажению или неодобрению бога, как описано ниже.

Концентрация: Некоторые заклинания требуют концентрации. Сосредоточившись, заклинатель не может предпринимать никаких действий, кроме движения с половиной скорости. Урон, падение или другие проблемы требуют, сделать спасбросок Воли против Сл 11 или потерять концентрацию.

Проверка заклинаний другими классами: Известно, что глупые воины читают магические свитки в тщетных попытках овладеть магией. Персонаж, не обученный магии, может читать заклинания из магических свитков. Он бросает 1d10 для проверки заклинания вместо 1d20. Он не добавляет никаких модификаторов от характеристик или уровней. Обученный вор бросает кубик из Таблицы 1-7: Вор.

Спасброски против заклинаний: Как правило, спасбросок от эффекта заклинания использует Сл, равный проверке заклинания. Если заклинание не указывает конкретный Сл для спасброска, то берется результата проверки заклинания.

Изменённые заклинания: Некоторые заклинания могут быть изменены, чтобы выполнить противоположную функцию, для которой они были созданы. Например, *ремонт* может быть изменен, чтобы *ломать* объект, а *увеличение* может *уменьшить* объект. Несмотря на то, что это звучит просто и понятно, подумайте об этом на практике. Это не так просто. Используя аналогию, можете ли вы охладить пирог с курицей, следуя инструкциям в обратном порядке? Нет. Магию нельзя просто обратить вспять. Чтобы отразить сложность обратного колдовства на практике, применяются эти простые правила:

- Волшебник может выучить заклинание в одной из его версий, нормальное или обратное. Например, он может запомнить *ремонт* как ячейку заклинания, и *ломать* как ячейку заклинания. Он читает любое из этих заклинаний как обычно.
- Если волшебник пытается разыграть противоположное заклинание из репертуара, он делает проверку с уменьшенным типом кубика.

Сжигание Магии

«Кровь помогает великому колдовству», - говорила мумия, и была права. Заклинатели могут использовать больше магических энергий, если он делает смертельную жертву: жертвует часть своей души демону, жадному полубогу, давая ему силу, или даже сжигает саму жизненную энергию в своем теле. Перед любой проверкой заклинания волшебник может объявить, что он использует Сжигание Магии. При Сжигании Магии, волшебник временно расходует очки своей Силы, Ловкости или Выносливости, чтобы усилить проверку заклинания. За каждое очко характеристики, которую он тратит, волшебник добавляет 1 к проверке заклинания

Например, волшебнику в опасной ситуации хочет быть абсолютно уверен в том, что его следующее заклинание сработает. Он призывает архидемона, с которым он имел дело в прошлом. Предлагая демону часть своей жизненной силы, он торгует 7 очками Силы, чтобы получить бонус +7 к следующей проверке заклинания.

Очки характеристик, потерянные таким образом, восстанавливаются при исцелении волшебника. Каждый день, когда он не пытается Сжигать Магию он восстанавливает 1 очко характеристики.

Некоторые заклинания и магические предметы требуют Сжигать Магию, для использования, как отмечено в их описании.

Автоматический Критический успех: Есть еще одна опция для Сжигания Магии. Волшебник, который за один раз жертвует 20 очков характеристик, автоматически получает натуральную 20 при следующей проверке заклинания.

Восстановление заклинаний с помощью Сжигания Магии: Волшебник может использовать Сжигание Магии, чтобы разыграть заклинания, потерянные за день (например, из-за предыдущего использования). Для этого надо потратить число очков характеристик равное уровню заклинания. Например, волшебник может Сжечь Магию на 2 очка характеристик, чтобы разыграть заклинание 2 уровня, которое он потерял за день. И 4 очка, чтобы разыграть заклинание 2 уровня с бонусом +2 к проверке заклинаний.

Неудачное Сжигание Магии: Любой заклинатель при выкидывании натуральную 1 при Сжигании Магии теряет очки характеристик, получает искажение (смотри ниже), и *навсегда* теряет 1 очко характеристик.

Сжигание Магии для жреца: Сжигание Магии обычно используется волшебниками. Тем не менее, при весьма редких обстоятельствах (обычно связанных с великими магическими предметами или редкими формулами), жрецы также могут использовать Сжигание Магии. Они никогда не могут использовать его для обычных заклинаний; только при особых обстоятельствах на усмотрение рефери. Когда он использует Сжигание Магии, оно неизменно включает проведение ритуала, связанное с обрядами божества.

Лечение урона от Сжигания Магии: Во время игровых тестов многие волшебники договаривались со жрецами, чтобы уменьшить вред от Сжигания Магии. Обычное дело, когда жрец лечит урон характеристикам волшебника, после использования Сжигания Магии. Автор рекомендует рефери и игрокам вспомнить ролевую составляющую. Сжигание Магии представляет собой смертельную жертву сверхъестественной сущности в строго эгоистичных целях. Способность жреца исцелять представляет собой использование силы бога для продвижения замысла этого бога в смертных сферах. Это по своей сути противоречивые действия. Бог, который наблюдает за тем, как его последователь исцеляет существо, чьи раны нанесены им самим ради личного стремление к власти, несомненно, будет возражать против действий этого жреца! Жрецы, после этого, могут окажутся в немилости своего Бога.

Сжигание Магии на практике: Игрок-волшебник должен отыгрывать действия, как происходит Сжиганию Магии, в зависимости от того какими характеристиками он жертвует. Или можно обратиться к таблицу 5-1 для вдохновения.

Таблица 5-1: Действия при Сжигании Магии

Бросок (d24)	Результат
1	Волшебник жертвует один фунт плоти на уровень заклинания, который он должен вырезать из своего тела с помощью ножа, святого для могущественного существа с другого плана.
2	Волшебник проливает свою кровь - одна порез за каждый уровень заклинания.
3	Волшебник дает клятву молодому полубогу, который помогает ему в трудную минуту, но проклинает его слабостью до тех пор, пока клятва не будет выполнена.
4	Волшебник отрезает кончик пальца.
5	Волшебник должен выдернуть свои волосы и сжечь их.
6.	Волшебник магически лишает сил свое тело, чтобы дать сил заклинанию.
7.	Волшебник обещает свою душу могущественному демону в загробной жизни.
8.	Волшебник соглашается помогать последователям своего покровителя.
9.	Волшебник горячим железом ставит клеймо с особым символом на свою руку или тело.
10	Волшебник наносит татуировку с мистическим символом на щеку, лоб или руку.
11	Волшебник вытаскивает свой ноготь и сжигает его с ладаном.
12	Волшебник должен произнести вслух свое истинное имя, в результате чего он ослабнет.
13	У волшебника появляется кровоточащая рана, которая не заживает, пока он не отплатит за помощь той силы, которая помогла ему.
14	Волшебник должен сделать надрез на ухе, за каждый раз, когда ему оказывали помощь.
15	Волшебнику необходимо ритуально поцарапать спину, грудь или бицепс символом сверхъестественного существа.
16	Волшебник видит, как личинки капают с его рукавов. Когда не надета рубашка, ничего не происходит, и его тело выглядит нормальным. В рубашке же, он постоянно видит, как личинки падают с его рукавов.
17	Волшебник начинает чесаться! У него странный, неконтролируемые зуд.
18	У волшебника возникает странный тик: он дергает нос, наклоняет голову или постоянно моргает одним глазом.
19	Волшебник начинает бормотать себе под нос, повторяя имя сущности, которая помогла ему. Он не может остановиться.
20	Волшебник должен порезать себе щеки и позволить крови стечь по его лицу.
21	Волшебник должен положить руку в открытое пламя.
22	Волшебник должен пожертвовать одной из своих самых любимых вещей.
23	Волшебник должен ходить на одной ноге до конца дня.
24	Киньте снова дважды.

Восстановление Заклинаний

Колдовство истощает. Заклинатель может проявить себя ограниченное количество раз в течение одного дня, прежде чем он исчерпает себя и не сможет разыграть другое заклинание. В зависимости от вида магии, это может быть отражено ограничениями памяти, расположением Бога, доступом к плану демонов, истощением души, магических компонентами или другими факторами.

У каждого заклинания в таблице указано «потеряно» или «не потеряно» заклинание. Результат «потеряно» означает, что персонаж не может больше творить это заклинание в этот день. «Не потеряно» означает, что персонаж еще может использование этого заклинания. Обычно, только волшебники теряют заклинания при неудачном использовании.

У жрецов другая трудность. Каждый раз, когда жрец не может произнести заклинание, он увеличивает диапазона неодобрения Божества для заклинаний. Более подробно об этом можно найти в описании класса жреца.

Как правило, заклинания восстанавливаются в течение дня после потери. Точное время зависит от вида магии. Белая магия восстанавливается на следующем восходе солнца; черная магия, когда луна полностью пересечет небо; магия демонов после восьми часов отдыха; божественная магия после отдыха и молитвы богу жреца; и так далее, по согласованию между игроком и рефери, исходя из характера магии персонажа.

Изменчивая Магия

Перворожденный сын ведьмы, повешенной на суде, отлично владеет черной магией. Сирота, воспитанная сатирами, не по годам хорошо учится у друидов. Космические причуды определяют мастерство в магии: обстоятельства рождения, семейное происхождение, гороскоп, и даже более сложные вопросы оказывают такое же большое влияние на наложение заклинаний волшебником, как и его тяжелая работа и интеллект.

В результате эффект магического заклинания зависит от того, кто его читает. Магический ритуал, на который ссылается один маг, может быть более могущественным - или даже совсем *другим* - чем тот же ритуал, осуществляемый другим. Эти вариации непредсказуемы, поскольку тонкости, которые их порождают, никогда не могут быть полностью описаны.

Изменчивая природа магии отражена в игровых терминах. Когда волшебник изучает новое заклинание, он кидает по таблице 5-2, чтобы определить, как это заклинание ведет себя у его. Этот бросок корректируется его модификатором Удачи*10; то есть модификатор +2 Удачи даст + 20 к броску. Используйте модификатор Удачи, каждый раз, когда волшебник изучает новое заклинание.

Игрок бросает по таблице 5-2 за каждое изучаемое заклинание, эффекты свои для каждого заклинания.

Таблица 5-2: Изменчивая Магия

d%	Особенные эффекты для заклинаний
1	Великая цена. Каждый раз, когда волшебник читает заклинание, умирает тот, кого он знает (выбор рефери).
2	Чрезвычайно трудно творить. Вместо обычного броска при проверке заклинания бросается кубик, уменьшенный на *два* шага по цепочке костей (например, вместо 1d20 будет брошен 1d14).
3	Посвящение души. Чтобы творить заклинание, волшебник должен отдать душу цели своему покровителю или душу существа с костью хитов как у цели. Если заклинатель не может отдать душу покровителю, заклинание нельзя использовать вновь, пока покровитель не умиротворен.
4	Высасывание сил. Применение заклинания всегда временно снижает Выносливость волшебника на 1d3 очка. Эта потеря дополняет Сжигание Магии и считается до снижения от Сжигания Магии.
5	Трудно творить. Вместо обычного броска при проверке заклинания бросается кубик, уменьшенный на *один* шаг по цепочке костей (например, вместо 1d20 будет брошен 1d16)
6	Контр-магический пузырь. В следующем раунде, все заклинания (включая те что будет творить сам волшебник), разыгранные в радиусе 100 ', получат штраф -4 к проверке заклинания.
7	Искажение Удачи. В течение 1d4 раундов после заклинания волшебник получает -2 ко всем броскам.
8	Всего десять. Каждый раз, когда волшебник читает это заклинание, один из его тает. За каждые два потерянных пальца он получает постоянный штраф -1 к ловкости. Пальцы могут быть заменены с помощью магии, но когда волшебник потеряет всех их, он не сможет разыграть это заклинание.
9	Иссушение Души. Волшебник страдает от искажения каждый раз, когда он произносит заклинание, независимо от проверки заклинания, если только он не применяет Сжигание Магии.
10	Магия крови. Сила этого заклинания частично извлекается из пролитой крови, жертвуемой непознаваемым повелителям магии. Живое существо с количеством очков здоровья, равным или превышающим уровень заклинания, должно быть убито до того, как заклинание прочитано; иначе проверка заклинания получает штраф -4 или метка покровителя (выбор рефери). Существо не обязательно должно быть разумным; цыплят, коз и других животных будет достаточно.
11	Планарная трещина. Заклинание создает неровный разрыв в варпе и ткани мультивселенной. Существует накапливающаяся 1% вероятность, что ужас из внешней тьмы проникает сквозь трещину. У этого внушающего страх существа будет кость здоровья равная уровню заклинателя + 5. Бросьте 1d3: (1) монстр крадет заклинание из разума персонажа, прежде чем исчезнуть навсегда; (2) монстр атакует персонажей с целью убить заклинателя; (3) монстр стремится заключить сделку, предлагая запрещенные знания персонажам (выбор рефери) в обмен на душу заклинателя
12	Магические вибрации. В течение 1d4 раундов после заклинания, проходит волна жуткой энергию через Волшебника. Любая проверка заклинания, сделанная Волшебником, получает штраф -4.
13	Медленное создание. Заклинание требует вдвое больше обычного времени для сотворения.
14	Сон веков. После применения этого заклинания волшебник должен сделать спасбросок Стойкости (Сл 5+ уровень заклинания) при провале погрузиться в глубокий сон на 1 день за каждый уровень заклинания. Он не может быть разбужен никакими обычными или магическими средствами.
15	Материальная магия. Заклинание требует, необычного компонента или предмета, помимо обычных компонентов. Компонент определяется рефери, и его редкость зависит от силы заклинания. Предмет тратится при успешным творении заклинания.
16	Первобытный источник. Воспоминания о временах до появления людей заполняют разум заклинателя, он начинает вести себя как животное. После применения заклинания волшебника охватывают первобытные желания на 1d4 раунда. В течение этого времени он не может говорить разумно, читать другие заклинания, использовать устройства, читать, писать и прочее.
17	Украденные знания. Формула для заклинания была украдена у могущественного внепланового существа. Каждый раз, когда разыгрывается заклинание, с вероятностью 1% на уровень заклинания появляется существо, которое хочет забрать свои знания... по-плохому. Бросьте 1d7: (1) Великий Султан Ифритов; (2) великий Ктулху; (3) Великий Принц Ада; (4) божество Внешней Тьмы с лицом в виде слона; (5) дух давно умершего архимага; (6) механизированный мозг из далекого будущего; (7) элементальный принц.

Таблица 5-2: Изменчивая Магия, продолжение

18 Магнит для паразитов. Заклинание привлекает рой надоедливых насекомых в локацию заклинателя, они появиться через 1d4 раунда после завершения заклинания. Эти насекомые бегают вокруг, кусая на 1 урон и причиняя -1 штраф ко всем спасброскам, броскам инициативы и проверкам заклинания в течение 1d10 раундов или до тех пор, пока он не примет адекватные меры.

19 Магическая связь. Применение заклинания с 50% вероятностью заставляет заклинателя забыть заклинание равного уровня на день, как при проваленной проверке. Киньте 1d4. При 1 эффект влияет на ближайшего заклинателя, иначе на того, кто произнес заклинание. Если у заклинателя нет заклинания соответствующего уровня, он получает урон, равный 1d6 + уровень заклинания.

20 Порыв ветра. Сильный порыв ветра от заклинателя к цели происходит, когда накладывается заклинание. Факелы мерцают и могут погаснуть (вероятность 50%).

21 Коррозия от касания. После применения заклинания случайный предмет размером с кинжал или больше в радиусе 15′ из металла ржавеет. Если волшебник держит или касается металлического предмета соответствующего размера во время чтения, этот предмет уничтожается, и никакой другой.

22 Связующая магия. Заклинание требует, чтобы заклинатель имел личную вещь или физическую часть своей цели, чтобы нормально работало. Заклинание можно разыграть без этой связи, но волшебник получает штраф -4 к проверке заклинания.

23 Пожирающая магия. Заклинатель получает урон 1d4+ уровень заклинания, когда произносит его, если только он физически не касается другого человека, добровольно желающего получить урон вместо него. Люди не могут быть принуждены страдать за волшебника.

24 Призматическое искажение. Свет искажается. Бросьте 1d6: (1) область в радиусе 20′ погружается в сумрак; (2) все источники света (фонари, фонари и т. д.) в радиусе 20′ магически гаснут; (3) яркая вспышка после завершения заклинания; (4) все цвета блекнут в радиусе 20′ от заклинателя в течение 1d4 раундов; (5) свет приобретает зеленый/оранжевый/синий/желтый оттенок в течение 1d4 раундов; (6) тени появляются в разных направлений, как если бы были дополнительные, невидимые источники света, в течение 1d4 раундов после завершения заклинания.

25 Вызывающий Ужас. После применения ужас охватывает животных и существ с интеллектом 3 или меньше. Эти существа в радиусе 50' убегают в течение 1d14 раундов. При удержании животные впадают в панику, не слушают команды. Фамильяр заклинателя, если есть, невосприимчив.

26 Звуковой эффект. Заклинание всегда связано с необычными звуками. Бросьте 1d6: (1) раскат грома, (2) громкое жужжание, (3) слабый шепот; (4) шум воды; (5) рев животных; (6) горький плач.

27 Нет дистанции. Заклинание не имеет дальности и может быть наложено только касанием. Если заклинание и так накладывается касанием, то теперь только с расстояния 10 футов от цели.

28 Необычные наросты. Странные наросты появляются в непосредственной близости от заклинателя. Киньте 1d6: (1) поганки; (2) лужи слизи; (3) цветы; (4) черные грибы; (5) кристаллы; (6) пшеница.

29 Страх и ненависть. Запрещенные знания внушают страх и ненависть разумным существам. Союзники иммунные к действию, но все остальные реагируют следующим образом. Те, у кого половина или меньше костей здоровья чем у заклинателя, должны пройти проверку морали или бежать, а те, у кого больше костей здоровья фокусируют все свои атаки на заклинателе.

30 Память умирающего Бога. После использования заклинатель видит воспоминания умирающего бога. Он должен бросить спасбросок Воли, Сл 13, при провале галлюцинации о кровавой войны богов, длятся 1d3 раунда. Если при спасброске будет натуральная 20, заклинатель одержит победу над богом и не будет больше видеть это. После этого проверка заклинания выполняться с 1d24.

31 Нежелательное внимание. Применение заклинания привлекает внимание мощного существа, которое наблюдает за волшебником в течение 10 минут. Бросьте 1d4: (1) на лбу волшебника открывается налитый кровью глаз, видящий все, что видит волшебник; (2) появляется маленькое животное (ворона, лягушка, кошка и прочее) и следует за волшебником; (3) волшебник и его союзники чувствуют, что прямо за ними стоит что-то огромное и ужасное; (4) слуга существа появляется и допрашивает волшебника о деталях использования заклинания.

Таблица 5-2: Изменчивая Магия, продолжение

32	Случайная магия. Волшебник может читать это заклинание только при определенных условиях окружающей среды или личных условиях. Бросьте 1d10, чтобы определить условие: (1) в темноте ночи; (2) под ярким солнцем; (3) при погружении в воду; (4) в состоянии алкогольного опьянения; (5) после 24-часового голодания; (6) под землей; (7) в холодную зиму; (8) в обнаженном виде; (9) с высокой позиции; (10) при уменьшении здоровья до 50% или меньше.
33	Волосатая магия. Волосы на голове волшебника (волосы, борода, брови, волосы в ушах и т. д.) Растут на 1'' при каждом наложении этого заклинания.
34	Пораженный громом. Удар грома и вспышка молнии сопровождают это заклинание, открывая положение волшебника всем, кто в его поле зрения. Вероятно, это привлечет внимание и стрелы.
35	Джо Средний. Вместо d20 бросается 2d10 для проверки заклинания. Если используется другой кубик, то замените на другие две «полукости» (т.е. 2d7 вместо 1d14, 2d8 вместо 1d16 и т. д.).
36	Демонический голос. Слова заклинания написаны на демоническом языке, неизвестном смертным. Демон произносить заклинание через горло волшебника. От напряжение от использования неестественного голоса волшебник не может говорить 1d4 раунда после наложения.
37	Аура разложения. Заклинание истощает физическую форму всего материала определенного типа в пределах 20' от заклинателя, заставляя это быстро стареть. Бросьте 1d6: (1) на металле появляются потускнения и пятна ржавчины; (2) древесина высыхает, становится хрупкой и трескается; (3) камень становится гладким и изношенным, в нем появляются небольшие трещинки; (4) ткани и кожа изнашиваются и рвутся; (5) пища и питье; (6) плоть и все существа стареют на один год.
38	Капризный покровитель. Заклинание привлекает покровителя волшебника, при достижении успеха, а внимание этой сущности, как известно, непостоянно. Каждый раз, когда произносится это заклинание, бросьте 1d6, чтобы определить, какой кубик будет использоваться при разыгрывании этого заклинания: (1-2) d16; (3-4) d20; (5) d24; (6) d30. Это замещает кубик обычного действия.
39	Кровавый пот. При использовании заклинания из пор волшебника идет кровь. Никаких повреждений нет, но волшебник весь в крови. По желанию рефери может привлечь хищников.
40	Ненасытный. После наложения заклинания волшебник становится очень голодным. Голодные люди часто раздражены, поэтому волшебник получает -2 Личности, пока не сможет поесть.
41-60	Без изменений. Заклинание работает как обычно.
61	Достаточно громко для вас? Из-за невыразимых требований магии, это заклинание необходимо произносить очень громко во время сотворения, сводя на нет любой шанс останется незамеченным.
62	Половой изгиб. Использование заклинания заставляет волшебника временно сменить пол. Эта смена пола действует в течение одного часа за уровень заклинания. Повторное использование заклинания возвращает заклинателя к его первоначальному полу, но неудача при проверке заклинания заставляет волшебника оставаться в другом поле пока не пройдут 24 часа.
63	Дневная /ночная магия. Сила заклинания привязана либо к ночи, либо ко дню. В благоприятный периода бросается 1d24 для проверки заклинания; а в неблагоприятный 1d16. Если используется не d20, то бросается кубик выше или ниже по цепочке кубов.
64	Счастливая /несчастная магия. Каждый раз, когда произносится это заклинание, есть случайная 10-60% шанс, что показатель Удачи волшебника будет изменен магией. Если удача волшебника меняется, она либо повышается на 1d3 (шанс 50%), либо понижается на 1d3 (шанс 50%).
65	Круг магов. Сила заклинания может быть увеличена с помощью других волшебников. За каждого присутствующего волшебника, желающего помочь заклинателю, колдующий получает +1 к своей проверке заклинания. Помощь в произнесении заклинаний не требует знания заклинания, но маги-помощники не могут выполнять никаких других действий, пока заклинание не будет наложено.
66	Неожиданная алхимик. Каждый раз, когда произносится заклинание, один случайный предмет в пределах 20' от заклинателя превращается в свинец, а другой - в золото. Обе вещи, возможно, будут весть больше, а золотой стоить в два раза дороже обычная цены или 1 зм, смотря что дороже.
67	Огонь Святого Гыгакка. Применение этого заклинания приводит, что волшебник окутывает мерцающие пламя на 1d4 раунда, давая врагам бонус +2 к атакам против заклинателя. Он также исключает любую маскировку и невидимость, которыми обладает заклинатель, но обеспечивает слабое освещение области, непосредственно окружающей волшебника.

Таблица 5-2: Изменчивая Магия, продолжение

68 Зеркальная магия. Это заклинание вызывает жуткое эхо, которое дублирует внешний вид волшебника, как если бы он наложил заклинание *зеркальный образ* с проверкой заклинания 16-19. Но каждый созданный дубликат лишает заклинателя пункта Личности, пока изображение не рассеется.

69 Скелет-заклинатель. Кожа и внутренние органы волшебника становятся прозрачными на 1d4 раунда после применения этого заклинания, заставляя его выглядеть как одетый скелет. Волшебник может быть ошибочно принят за нежить, и также получает +2 к своему КБ против дальних атак.

70 Временное эхо. Когда волшебник произносит это заклинание, он предсказывает результат броска проверки заклинания. Если предсказание верно, заклинание создается каждый раунд в течении 1d3 раундов. Должна быть успешная проверка. Если предсказать неудачу, то ничего не происходит.

71 Черви земли. Бледно-белые черви выползают из земли всякий раз, когда волшебник произносит это заклинание, корчась в агонии (или нечестивом восторге), прежде чем погибнуть на открытой земле. Легко раздавленные ногами, черви превращаются в пепел после 1d6 раундов.

72 Цепь заклинаний. Каждое последующее применение заклинания дает бонус +1 к проверке заклинаний, вплоть до бонуса, равного модификатору Интеллекта или Удачи (смотря что выше). Если волшебник произносит другое заклинание, он разрывает цепь, сбрасывая бонус обратно на +0.

73 Кармическое заклинание. Перед выполнением проверки заклинания волшебник может добавить или вычесть 1d5 из броска. Если добавляет 1d5, в следующий раз надо будет обязательно вычесть 1d5, и наоборот. После двух использований карма сбрасывается и можно опять выбирать.

74 Прилив пепла. Все живые растения в 10′ за уровень заклинания превращается в пепел. Ссущества растения в радиусе, получают 1d14 урона за уровень заклинания. На мертвые растения не влияет.

75 Посредник для заклинания. Волшебник может выбрать другого человека или объект, чтоб тот использовал заклинание вместо него. Он касается его, а затем накладывает заклинание. В этот момент оно не срабатывает. Посредник выпускает заклинание через 1d4 + уровень заклинания раундов. Неразумные делают это автоматически. Разумные по желанию в любой момент указанного времени.

76 Без звука. По желанию волшебника можно читать заклинание беззвучно. Ему не нужно говорить, и любые звуковые эффекты заклинания могут быть подавлены.

77 Зов Внешней Тьмы. В воздухе звенят странные колокола, а над волшебником колышутся чужие звезды. Все, кто смотрит на заклинателя, должны сделать спасбросок Воли со Сл 10, иначе на очарованы на 1d3 раунда. Атака очарованных персонажей мгновенно освобождает их от чар.

78 Ментализм. Можно читать это заклинание, при использование *чтения мыслей*. Не нужно двигаться, говорить, дышать для вызова эффектов.

79 Чума крыс. Тысячи крыс, мышей и кротов вылетают из рукавов и карманов заклинателя, разбегаясь во всех направлениях. Физические атаки на заклинателя уменьшены на 1d4 урона, удар смягчен потоком визжащих грызунов.

80 Пространственный разрыв. Применяя заклинание, волшебника бросает в варп множества реальностей. Появляются 1d7 + 1 клонов волшебника, идентичные почти во всем, но каждый из своей параллельной вселенной. Атаки против заклинателя случайно распределяются между двойниками. Двойники остаются на 1 раунд за уровень заклинания. Есть 1% шанс на уровень заклинания, что сам заклинатель исчезнет, замененной идентичным воплощением противоположного мировоззрения.

81 Ужасный вид. Применяя заклинание волшебник становится ужасным. Бросьте 1d6: (1) кажется, больше в размерах; (2) ужасное выражение лица; (3) светится огненно-красным светом; (4) тело в тени, а лицо ярко освещено; (5) вид покровителя возвышается над ним; (6) ветер кружится вокруг.

82 Убивающее заклинание. Применение заклинания крадет энергию у умирающего мира, и любое применение приводит к гибели тысяч. Каждую ночь после применения заклинания волшебника преследуют сновидения от древнего короля-чародея, отчаянно пытающегося спасти свой народ.

83 Голубая звезда. Синяя семи конечная звезда ярко вспыхивает во лбу волшебника, когда произносится заклинание. Звезда излучает круг яркого света диаметром 25′ за уровень заклинания.

Таблица 5-2: Изменчивая Магия, продолжение

84	Энергетический взрыв. При успешном произнесении заклинания волшебник окружен энергией. Бросьте 1d6: (1) облако пламени, не действующее на волшебника, но воспламеняют объекты в пределах 5′ и наносят 1d6 урона врагам в ближнем бою; (2) электрический треск, доходит до ближайшего врага в радиусе 10′ и наносит 1d6 урона; (3) аура холода, наносит 1d4 урона холодом всему в радиусе 10′ и тушит факелы и фонари в пределах досягаемости; (4) облако пепла, волшебник может видеть сквозь него, но затемняет обзор для остальных в пределах 5′; (5-6) вместо одного эффекта бросайте 1d4 после каждого прочтения заклинания и смотрите результат выше.
85	Психический щит. В раунде сразу после произнесения этого заклинания волшебник получает бонус +2 к КБ и любому спасброску Воли, так как он заключен в защитный барьер психической энергии. Прекращает действовать на следующий раунд.
86	Мистический близнец. Применяя заклинания в груди заклинателя появляется двойное лицо. Лицо остается на 1d3 раунда. На это время у этого лица есть свой кубик действия 1d20. Действие выбирает игрок. Он может говорить, произносить заклинания или говорить загадочную мудрость.
87	Планарное мерцание. После произнесения заклинания заклинатель непредсказуемо прыгает из этого плана существования и обратно, получая бонус +4 к КБ волшебника за счет штрафа -4 ко всем атакам волшебника. Эффект длится 1 раунд на уровень заклинания. Существует 1% шанс за уровень заклинания, что волшебник не вернется из своей непроизвольной прогулки по космосу.
88	Лягушачий дождь. Применение этого заклинания вызывает дождь из земноводных диаметром 30′ с центром на заклинателе. Все области делают спасбросок Реакции и Стойкости (Сл 10 + модификатор Интеллекта заклинателя). Провал спасброска Реакции означает, что персонаж поскользнулся на лягушке и упал; провал Стойкости, что на персонажа упала особо большая лягушка на 1d3 урона.
89	Поэтапный отказ. После наложения этого заклинания волшебник сдвигается из фазы этого мира, делая его невидимым и неуязвимым для атак, но не позволяя ему взаимодействовать с окружающим миром. Это состояние длится 1d6 раундов +1 раунд за уровень заклинания.
90	Изменяющий погоду. Применение заклинания нарушает местные погодные условия. Бросок 1d7: (1) засуха: на землю не упадет ни капли 1d12 лет; (2) суровая зима проносится по земле на 1d3 года; (3) непрекращающийся дождь идет 1d20 недель; (4) странная гроза длиться в течение 1d100 часов; (5) ураганный ветер длиться 1d7 недель; (6) локальное затмение закрывает солнце на 1d20 дней; (7) звезд на небе не видно в течение 1d100 лет. Область действия определяется рефери.
91	Дыхание жизни. Использование этого заклинания наполняет заклинателя и окружающих его позитивной энергией. Все в пределах 15′ от заклинателя (и друг, и враг) лечатся на 1d6 урона за каждый уровень заклинания (то есть заклинание 3 уровня лечит 3d6 урона).
92	Бормочущие союзники. Из карманов и рукавов волшебника вылезают бормочущие зловонные демоны размером с крысу, разбегаясь вокруг него в ярости. Они атакуют врагов в радиусе 10′ (атака +2, 1d4 урон) и могут помочь заклинанию, прежде чем рассеяться в облаке пепла через 1 минуту.
93	Великая сила. Заклинатель может дважды бросить для любого случайного элемента заклинания (длительность, урон, количество целей и т. д.) И взять любой результат, который хочет.
94	Точный контроль. Волшебник умеет управлять магической энергией заклинания и может выбрать любой результат в таблице заклинаний, равный или меньший, чем результат что выпал.
95	Психический фокус. Применение этого заклинания очищает разум заклинателя и подготавливает его для направления других энергий. На 1d4 раунда после произнесения заклинания волшебник получает бонус +4 к другим проверкам заклинаний. Эффект не суммируется сам с собой.
96	Могучий заклинатель. Вместо обычного броска при проверке заклинания волшебник бросает кубик, на один шаг больший по цепочке кубиков (например, d20 становится d24).
97	Некротическое вытягивание. Заклинание питается энергией живых. Ближайшее существо (кроме заклинателя) получает 1d6 урона за уровень заклинания. За каждые 2 урона результат проверки заклинания увеличивается на +1.
98	Прирожденный талант. Вместо обычного броска при проверке заклинания волшебник бросает кубик, на *два* шага больший по цепочке кубиков (например, вместо 1d20, теперь он бросает 1d30).
99	Бросьте еще раз дважды.
0	Бросьте опять дважды, но не d%, а 4d20 с модификатором Удачи волшебника (с шагом 10%)

Искажение

Начинающие волшебники очень амбициозны. Волшебники же, достигшие мастерства, боятся за свои души. Постоянное использование магии приводит к.... изменениям. Воздействие демонов, излучение из других планов, стихийные энергии в ядовитых количествах и поклонение Хаосу. Все это влияет на мага в течение его карьеры. Волшебники на высоких уровнях пробуют заключить соглашения с демонами и элементалями, чтобы поддержать свое здоровье, для продолжения развития.

Каждый раз, когда волшебник бросает натуральную 1 на проверку заклинания, он испытывает эффект провала заклинания. Более того, его заклинание может дать осечку, и он может пострадать от искажения. Отдельные заклинания включают в себя конкретные результаты, связанные с натуральными 1 при каждой проверке заклинания, а также результаты осечки и искажения, характерные для заклинания. Некоторые результаты будут просить игрока бросить по одной из таблиц искажения: слабой, сильной или великой. Если это требуется, бросок равен 1d10 минус уровень заклинания плюс модификатор Удачи волшебника. В некоторых случаях могут применяться и другие модификаторы (например, проклятие). Некоторые виды черной магии могут чаще вызывать искажение, как указано в таблицах этих заклинаний.

Удача чтобы избежать искажения: Волшебник, который страдает от искажения, может сжечь очко Удачи, чтобы избежать искажения. Удача может быть сожжена *после* броска кубика, определяющий конкретный результат искажения. Обратите внимание, что удача не может быть сожжена, чтобы избежать осечки заклинаний, только чтобы избежать искажения. Метка покровителя считается как искажение в этом случае.

Таблица 5-3: Незначительное Искажение

D10	Результат
1 и ниже	Персонаж получает ужасные прыщи на лице. Эти прыщи нельзя вылечить, штраф -1 к Личности
2	Кожа персонажа в случайной части его тела, кажется, тает. Как воск, он течет и превращается в странную лужу. Это происходит непрерывно, что-то капает, постоянно зудит и отталкивает других. Бросьте 1d6 выбрать место: (1) лицо; (2) руки; (3) голень; (4) торс; (5) ладонь (6) стопы.
3	Одна из ног персонажа растет на 1d6". Персонаж теперь ходит со странной походкой.
4.	Глаза поражены. Бросьте 1d4: (1) глаза светятся неземным цветом; (2) глаза приобретают светочувствительность (-1 ко всем броскам при дневном свете); (3) персонаж получает инфразрение (видит тепловые сигнатуры в диапазоне 100'); (4) глаза становятся большими и немигающими, как у рыбы.
5.	Персонаж получает болезненные раны на груди и ногах и язвы на руках и ногах, которые не заживают.
6.	Уши мутируют. Бросайте 1d5: (1) уши заостренные; (2) уши отваливаются (персонаж слышит нормально); (3) уши увеличиваются и выглядят как у слона; (4) уши вытянуты и похожи на уши осла (также получает ослиный смех); (5) уши сморщиваются и откидываются назад.
7.	Озноб. Персонаж постоянно дрожит и не может оставаться спокойным из-за стучащих зубов.
8.	Внешний вид персонажа навсегда изуродован в соответствии с магией, которая была вызвана. Если использовалась магия огня, его брови обгорели, а его кожа стала красной; если использовалась магия льда, его кожа бледно-белая, а губы синие. Если используется другая магия, его внешность становится изможденной, и он постоянно теряет 5 фунтов веса.
9.	Волосы персонажа наполнены темной энергией. Киньте 1d4: (1) волосы теперь белые; (2) волосы становятся черными как смоль; (3) волосы выпадают полностью; (4) волосы торчат прямо.
10+	Персонаж падает в обморок. Без сознания 1d6 часов или до пробуждения чем-то ядреным.

DKG 2011

Таблица 5-4: Значительное Искажение

D10	Результат
1 и ниже	Лихорадка. Персонаж медленно слабеет 1d4 месяцев, штраф -1 к Силе за каждый месяц.
2.	Копия лица персонажа растет на его спине. Это выглядит так же, как его нормальное лицо. Глаза, нос и рот могут работать независимо друг от друга.
4.	Истощение. Тело персонажа питается собственной массой. Персонаж теряет 2d10 фунтов массы за один месяц и получает штраф -1 к Выносливости.
5.	Тучность. Персонаж получает 6d12 фунтов массы за один месяц. Прибавка в весе накладывает штраф -1 к ловкости, а скорость персонажа уменьшается на 5 ′.
6.	Персонажа переполняет энергия того типа, какая связана с заклинанием, которое он чаще всего использует. Энергия может проявляться в виде пламени, молнии, волн холода и прочее.
7.	Рост персонажа изменяется на 1d20-10 дюйма. При этом вес не меняется; тело персонажа становится худым и высоким или коротким и толстым.
8.	Демоническая метка. Бросайте 1d3: (1) пальцы вытягиваются в когти, и он получает атаку на 1d6 урона; (2) ноги превращаются в раздвоенные копыта; (3) ноги становятся козлоподобными
9.	Кожа персонажа меняется на неземной оттенок. Киньте 1d8: (1) альбинос; (2) черная смола; (3) прозрачный; (4) мерцающее; (5) темно-синий; (6) ядовито желтый; (7) пепельный и бледный; (8) на ощупь и цвет рыбья чешуя; (9) густой, похожий на медведя мех; (10) змеиная чешуя.
10.	Маленькие рожки растут на лбу персонажа. Это небольшое облысение в течение первого месяца; затем шишки во второй месяц; рога козла после третьего месяца; и, наконец, как рога быка через шесть месяцев.
10+	Язык персонажа раздвоен, а ноздри делаются маленькими точками. Персонаж может ощущать запах своим языком подобно змее.

Таблица 5-5: Сильнейшее Искажение

D10	Результат
1 и ниже	Кусок души забран повелителем демонов. Персонаж испытывает неземную боль, получая 3d6 урона, *постоянный* штраф -2 ко всем характеристикам и дополнительный штраф -2 к удаче
2	Распад. Плоть персонажа разлагается как у зомби. Персонаж теряет 1d4 очков здоровья в день. Только магическое лечение может предотвращать разложение.
3	Голова персонажа становится звериной в мучительной неожиданной трансформации. Бросьте 1d6: (1) змея; (2) коза; (3) бык; (4) крыса; (5) насекомое; (6) рыба.
4	Конечности персонажа заменяются щупальцами. Одна случайная конечность заменяется каждый месяц в течение четырех месяцев. После четырех месяцев невозможно скрыть нечеловеческую природу персонажа.
5	Маленькие щупальца растут вокруг рта и ушей персонажа. Сначала щупальца имеют размер личинок, но растут со скоростью 1'' в месяц до взрослого размера 12''.
6	Третий глаз. Бросьте 1d4 для определения места: (1) середина лба; (2) ладонь; (3) грудь; (4) затылок.
7	Пальцы на одной руке сливаются, а большой палец увеличивается. Через неделю рука превращаются в крабовую клешню. Персонаж получает естественную атаку на 1d6 урона и больше не может брать обычное оружие и объекты.
8.	Отрастает хвост за 1d7 дней. Бросьте 1d6: (1) хвост скорпиона, атакует по 1d4 урона + яд (Сл 10 спасброска Стойкости или цель теряет 1d4 Силы навсегда); (2) чешуйчатый змеиный хвост; (3) раздвоенный хвост демона (+1 к ловкости); (4) толстый хвост, полезной третьей рукой на конце; (5) соединенные хрящи, оканчивающиеся шипом, может атаковать на 1d6; (6) лошадиный хвост.
9	Физическая трансформация. Бросьте 1d6: (1) растёт чешую по всему телу; (2) персонаж выращивает жабры; (3) растут перья; (4) персонаж получает перепончатые пальцы на ногах.
10+	Клюв вместо рта. Трансформация начинается как сморщивание губ, и медленно превращается в клюв птицы или кальмара за 1d12 месяцев. Персонаж получает атаку укусом на 1d3 урона

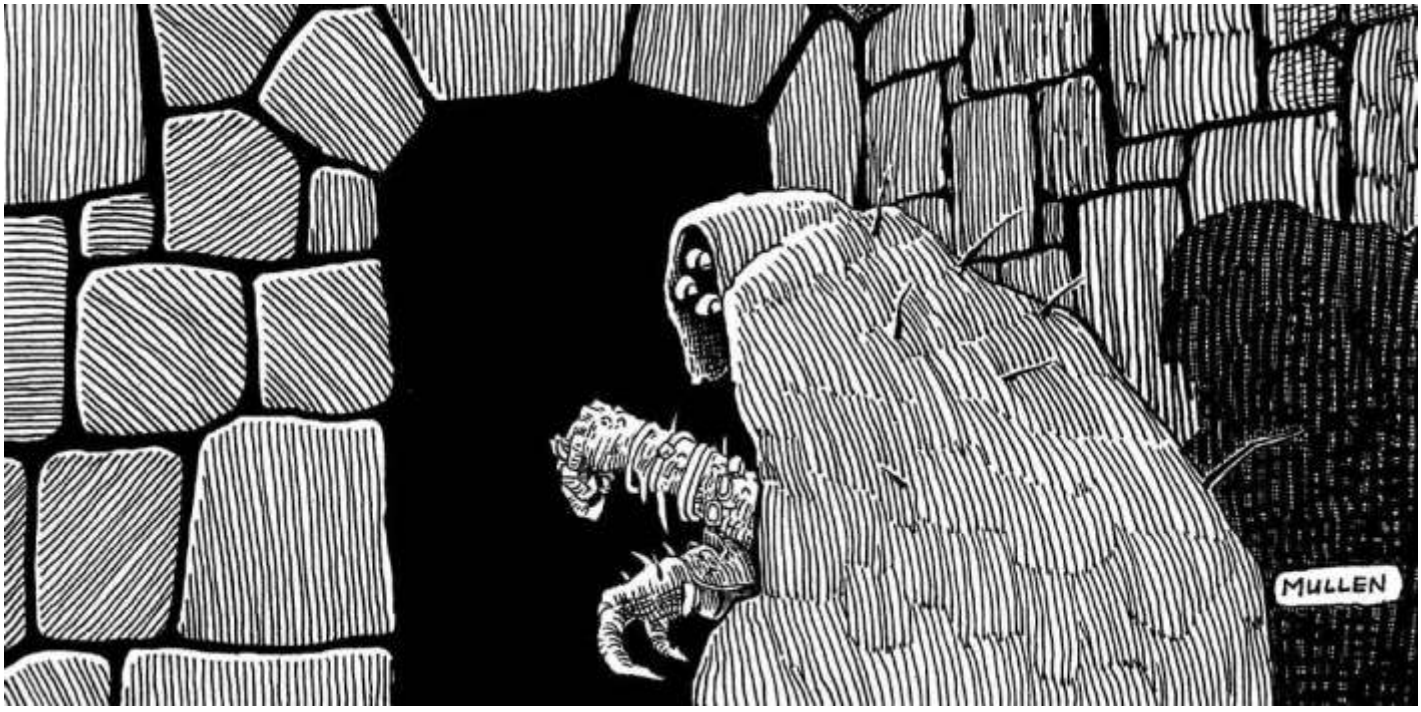


Таблица 5-6: Общие осечки для заклинаний

Хотя каждая таблица заклинаний содержит результаты для осечки, рефери иногда могут понадобиться общие эффекты. Например, когда монстры используют способности похожие на заклинания, персонажи используют магический предмет и выпадает натуральная 1, и другие подобные ситуации.

d8	Осечки заклинаний
1	Ближайший союзник частично превращается в животное (спасбросок Воли; Сл = 10 + (2x уровень заклинания)). Бросайте 1d6, чтобы определить часть тела: 1 = руки; 2 = ноги; 3 = кожа; 4 = голова; 5-6 = тело. Бросьте 1d8 для типа животных: 1 = курица; 2 = горилла; 3 = корова; 4 = ящерица; 5 = змея; 6 = лошадь; 7 = дракон; 8 = орел Продолжительность 1d7 дней. При 7 перебросьте как 1d7 недель. При повторной 7, перебрасывать как 1d7 месяцев.
2	Другой эффект заклинания! Волшебник направляет неправильные энергии. Случайно определите другое заклинание того же уровня. Волшебник бросает проверку заклинания для этого заклинания. При провале ничего не происходит. Если успех, следуйте написанному.
3	Дождь! Но это не вода. Волшебник непреднамеренно вызывает проливной ливень (киньте 1d6): 1 = цветочные лепестки; 2 = садовые улитки; 3 = коровий навоз; 4 = гнилые овощи; 5 = железные слитки; 6 = змеи (5% вероятность того, что они ядовиты).
4	Взрыв, целью является ближайшее существо! Существо получает 1d3 урона за уровень заклинания.
5	Преобразование! Одно случайное существо из шести ближайших превращается в (бросок 1d6): 1 = камень; 2=кристалл; 3 = земля; 4 = железо; 5 = вода; 6 = огонь. (спасбросок Воли, Сл = 10 + (2x уровень заклинания)). 10% шанс, что изменение навсегда или существо превратиться обратно через 1d7 дней.
2.	Случайное искажение! Бросьте d12 + 5 по таблице слабых искажений и примените результат к одному случайному существу из шести ближайших (спасбросок Воли не сохраняет).
3.	Фейерверк! Яркие цветные огни взрываются вокруг заклинателя, создавая гремящие грохоты. Этот эффект не наносит урона, но привлекает внимание к заклинателю.
4.	Облако пепла! Все в пределах 20 'от заклинателя покрыты мелким пеплом.

Недовольство Божества

Жрец должен хорошо служить своему бессмертному хозяину, чтобы не впасть в немилость. Жрец, который рискует вызвать недовольство своего божества, обнаруживает, что он быстро теряет доступ к необычайным преимуществам своего сана.

Каждый раз, когда Жрец бросает натуральную 1 при проверке заклинания, он должен бросать по таблице 5-7: Недовольства. Кроме того, всякий раз, когда жрец бросает в пределах своего диапазона недовольства (основываясь на количестве неудачных проверок заклинания в этот день), также происходит недовольство.

Бросьте 1d4 столько раз сколько было выкинуто при проверки заклинания. Например, если жрец бросил натуральный 1, он бросит 1d4. Если он выбрасывает натуральную 4 и это считается неодобрением, он бросает 4d4. И так далее. Этот бросок уменьшен модификатором Удачи Жреца.

Таблица 5-7: Недовольство

Бросок	Недовольство
1	Жрец должен искупить свои грехи. Он должен ничего не делать и только молится следующие 10 минут, начиная, как только сможет (Если он находится в бою, то можно подождать конца боя).
2	Жрец должен немедленно помолиться о прощении. Он должен провести как минимум один час в молитве, начиная, как только он сможет (Если в бою, то можно подождать). Неспособность выполнить полный час молитв в течение следующих 120 минут рассматривается неблагоприятно; он получает штраф -1 ко всем проверкам заклинания, пока не совершит хотя бы час молитв.
3	Жрец должен увеличить силу своего бога, найдя нового последователя. Если к следующему рассвету он не заполучит одного нового последователя в поклонение своему богу, он получает штраф -1 ко всем проверкам на следующий день. Этот штраф сбрасывается через 24 часа.
4	Жрец немедленно получает штраф -1 ко всем проверкам заклинаний до следующего дня.
5	Жрец должен пройти проверку на смирение. В оставшуюся часть дня он должен подчиняться всем другим персонажам и существам, как если бы они были его настоятелями. Отказ (по усмотрению рефери) означает, потерю всех способностей (включая исцеление и возложение рук) до конца дня.
6.	Жрец получает штраф -1 ко всем проверкам возложения рук до тех пор, пока он не отправится на задание исцеления изувеченных. Это задание имеет свой дизайн, но должен привести к помощи искалеченным, слепым, хромым, болезненным и прочее. Как только задание завершено, божество отменяет наказание. Пока наказание остается, оно применяется ко всем попыткам возложения рук, даже если «нормальный» диапазон неодобрения был уменьшен до натуральной 1.
7.	Жрец должен выдержать испытание верой. Он получает болезнь, отнимающую 1 очко Силы, Ловкости и Выносливости. Потерянные очки характеристик лечатся с обычной скоростью, 1 очко в день. Жрец не может использовать магию, чтобы исцелить этой. Если жрец выдерживает испытание для удовлетворения божества, он сохраняет свои магические способности. Если нет (на усмотрение рефери), его диапазон неодобрения немедленно увеличивается на пункт.
8.	Жрец немедленно получает штраф -4 к проверке творения определенного заклинания, которое привело к неодобрению (включая возложение рук и изгнания нечестивых, если это были действия, которые вызвали неодобрение). Это длится до следующего дня.
9.	Жрец получает штраф -2 ко всем проверкам творения заклинаний, длится до следующего дня.
10	Жрец теряет доступ к одному случайному заклинанию 1 уровня. Это длится до следующего дня.
11	Жрец должен медитировать и лучше понять какие его поступки привели к недовольству. Жрец получает немедленный и постоянный штраф -2 ко всем проверкам заклинаний. Единственный способ снять это наказание - медитировать. За каждый полный день медитации жрец может сделать спасбросок Воли со Сл 15. Успех означает, что штрафы за проверку орфографии сняты.
12	Жрец временно отрекся от своего божества. В течение остальной части дня персонаж не может накапливать опыт и получать уровни жрецы. По истечении этого времени персонаж снова начинает получать опыт как обычно.

Таблица 5-7: Недовольство, продолжение

13 Жрец теряет доступ к двум случайно определенным заклинаниям 1 уровня. Эти заклинания нельзя использовать до следующего дня.

14 Божество жреца хочет проверить, является ли жрец человеком веры или плоть слаба. Посчитайте общую стоимость вещей жреца в золотых монетах. Он получает штраф -4 ко всем проверкам заклинаний. Единственный способ снять это наказание - пожертвовать своим имуществом. За каждые 10%, принесенной в жертву божеству, снимается одно очко штрафа. После пожертвования 40% от общей стоимости штраф исчезает. Жертвой может быть разрушение, дарение храму, раздача бедным и т. д.

15 В этот день божество не прощает. Когда жрец отдыхает ночью, он не «сбрасывает» свой диапазон неодобрения на следующее утро - он переносится на следующий день. Диапазон неодобрения сбрасывается как обычно на следующий день.

16 Жрецу временно запрещено использовать способность возложения рук. Божество не дает исцеления следующие 1d4 дней. После способности возвращаются.

17 Жрец теряет доступ к 1d4 + 1 случайным заклинаниям. Эти заклинания нельзя использовать в течение следующих 24 часов.

18 Жрец временно не может изгонять нечестивых существ. Способность восстановиться через 1d4 дня.

19 Жрец запятнан клеймом неверных. Это физический знак, он выглядит как клеймо, тату или родимое пятно, символ зависит от веры жреца. Символ автоматически виден всем одной веры со жрецом, даже через одежду, но может быть невидим для других. Всем, кто видит и комментирует знак, жрец должен объяснить свой грех и описать то, что он делает, как покаяние. Если он будет поддерживать веру неделю, пока есть знак, знак исчезнет.

20+ Способность жреца возлагать руки ограничена. Способность действует только один раз в день на каждое исцеленное существо - ни один персонаж не может быть излечен более одного раза в день. Через 24 часа способность можно использовать как обычно.

Гримуар Волшебника

Волшебники ревностно хранят свои знания. Их жизнь зависит лишь от того насколько он лучше своего самого сильного соперника. Нет школ магии, есть только мастера, готовые брать учеников. Тем не менее, мастера скупы в обучении, чтоб цена их дьявольских сделок не была слишком завышена из-за слишком большого количества желающих. В забытых местах есть секреты, и тот, кто знает больше, получит преимущество

Книга заклинаний волшебника, или гримуар, никогда не бывает особо толстой. Ее содержимое зависит от случая, падения космической пыли, или чего-то еще. Каждое заклинание редкое и опасное. Ингредиенты скудны, ритуалы длительны. Разуму, душе и телу может угрожать каждое из них. Они рьяно охраняются.

Гримуары бывают разной формы. Белые волшебники используют книги заклинаний; шаманы нити из резных костей; некроманты свитки из разорванной плоти; в культах Ктулху рунные камни; жрецы используют четки; идолопоклонники гонги; звездные сказатели созвездия, формы которых содержат силу.

Опытный волшебник учится распознавать магию во всех ее проявлениях, чтобы украсть ее.

Определение заклинаний на новом уровне: Волшебник знает заклинания, как указано в таблице 1-12. На каждом уровне он изучает новые заклинания.

В ходе своих путешествий волшебник может найти записи о заклинаниях. Украсть гримуар другого мага. Найти гравюры в гробнице. Познакомиться с щедрым демоном. Или поговорить с трупом умершего врага. Если есть источник знаний для нового заклинания, то можно выбрать изучение этого заклинания, при достижении нового уровня, вместо случайного броска.

Если волшебник не сталкивался с такими знаниями, то заклинание выбирается случайно. Выберете уровень заклинания. Он ограничен Макс. Уровнем заклинания для его уровня. При выпадении известного заклинания можно перебросить. Случайные результаты отражают хаос судьбы: заклинание - результат поиска транскрипции, ее перевод и понимание, общение с любыми силами, необходимыми для его работы, приобретения необходимых ингредиентов и, наконец, успех в соответствующем ритуале. Волшебник всегда работает над множеством заклинаний, но получается довести до конца только некоторые из них.

Изучение заклинаний: Тот факт, что волшебник находит описание того, как разыграть заклинание, не означает, что он действительно может это осуществить. Ваш персонаж должен сделать проверку, чтобы выучить новое заклинание, которое он открыл. Ваш рефери даст вам критерии для этой проверки.

Выбор и накидка: Хоть концепция случайных заклинаний интересна и соответствует Вэнсовской концепции магии, в реальной игре может быть не так хороша. Никто не хочет играть в волшебство четырьмя бесполезными заклинаниями! Если волшебника 1 уровня плохие заклинания, лучше сбросить до половины заклинаний и выбрать новые на замену.

Магические Ритуалы

Заклинания, перечисленные здесь, ориентированы на волшебника-авантюриста. Они не включают в себя великих ритуалов: тех магических заклинаний, на завершение которых уходят недели или месяцы, задействования непонятных энергий, выходящих за рамки человеческого рассудка. Существуют более мощные ритуалы, с большей продолжительностью и сложными проверками чем описанные здесь. Они обычно требуют жертвоприношений и Сжигания Магии, заклинатель может вызывать существ из вне пределов пространства и времени, чья сила не ограничена известной нам физикой. Такие магические заклинания зарезервированы для будущих книг.

Учитывая это можно разыграть ритуальные версии заклинаний, описанных здесь, более могущественных, чем их более быстрые версии. Только для волшебников ритуальное применение обычного заклинания может дать исключительные результаты. Обычно эта версия фактически отличается от обычной, и считается особым знанием, которое должно быть найдено или разработано на свой манер. Ритуальная магия для жрецов также может включать в себя некоторые из следующих условий, но, как правило, это для узкоспециализированных обрядов, связанных с особенностями поклонению божеству жреца. Следующие условия применяются к ритуальной магии, при условии одобрения рефери.

Круг магов: Заклинание, вызванное несколькими волшебниками одновременно, может стать сильнее. Один из волшебников в круге - главный заклинатель, для его считается проверка заклинания и тип кубика. Каждый следующий волшебник добавляет половину своего бонуса проверки заклинания (включая Сжигание Магии) к общей проверке заклинания (считаются дробные числа) с максимальным бонусом +10. Когда бросается кубик с проверкой заклинания, бросается число раз равное числу магов в круге, сохраняя только самый высокий результат и игнорируя остальные. Круг магов имеет *минимальное* время чтения 1 ход (10 мин) на каждого задействованного мага, а часто ближе к 1 часу, возможно даже еще дольше в зависимости от природы заклинания. Если происходит искажение, оно действует на *всех* вовлеченных магов.

Еще одним преимуществом круга заклинаний является способность нескольких магов вносить любые дополнительные заклинания во время ритуала. Например, *магический посох* и *дыхание жизни* могут потребовать применения дополнительных заклинаний, чтобы наделить посох или голема определенной силой. Главный заклинатель может творить заклинания, дающих особые свойства, хотя их нет в его собственном списке заклинаний.

Принести в жертву: Принесение в жертву сокровищ или существ может улучшить результат проверки заклинания. Сокровище, как правило, должно иметь какое-то отношение к сути заклинания (драгоценные

EROL OTUS '11

камни могут помочь *цветному распылению*). Можно получить до +4. Жертва до 500 зм=+1, 500-2000 зм=+2, 2000-5000 зм=+3 и 5000+ зм=+4. Принесение в жертву врагов заклинателя или его покровителя, или подходящих заклинанию существ (нежить для *холодного касания*), дает +1 за каждые 5 костей здоровья существа, максимум +4. Рефери может ограничить жертвоприношение существ. Оно всегда требуют ритуала, обычно занимает час и больше.

Место силы: Творение заклинаний в месте силы может улучшить его результат. Местом силы может быть линии силы, стоящий камень, кладбище или другое магическое место; еще может быть специфичное для заклинания, (элементный план огня для огненного шара). Разыгрывание ритуала в месте силы обычно увеличивает тип кубика на один размер, но добавляет, как минимум 1 ход (10 мин) и, возможно, полный час к времени создания заклинания.

Редкие ингредиенты: Чрезвычайно редкие компоненты заклинания могут потребовать особого задания для получения их, но помогут с бонусом до +4 Требуется время на подготовку ингредиентов перед ритуалом и удлиняет ритуал.

Преднамеренное искажение: Можно предложить собственное тело сверхъестественным силам, это может помочь, но это чрезвычайно болезненно. Любой ритуал, где заклинатель добровольно принимает искажение, добавляется бонус к проверке заклинания. Бонус за незначительное +2, значительное +4, сильнейшее +6.

Экстра длительность: Большее время чтения, повторения, звон колокола, сжигание благовоний и другие способы, могут помочь проверке заклинания. Как правило, каждый день, проведенный в сотворении, добавляет +1 к проверке. Волшебнику обычно поститься в это время, чтобы не прерываться в процессе. Это время, не считается отдыхом, волшебник спит украдкой, буквально по несколько минут в течение этого времени; он не отдыхает, не лечиться естественным путем и не восстанавливает заклинания в течение этого времени.

Известные заклинания этой эпохи

Есть 716 заклинаний волшебника. Ни больше ни меньше. Это число известно, потому что Литоре Лимикер, великий маг четвертой эпохи, успешно связался с спящим старшим богом, который узнал каждый секрет, прежде чем уснуть навсегда. Это мера успеха для любого волшебника, чтобы заполнить за свою жизнь книгу заклинаний как можно большим числом из этих 716 заклинаний

Таким образом, заклинания из книги далеко не все заклинания в мире. Это лишь часть наиболее известных среди волшебников Аерета. Если ваш персонаж узнает что-то вне этого списка, он воистину великий волшебник.

Заклинания жреца не так жестко определены. Владение каждого бога дает как силы, так и ограничения, так что границы магии жреца более гибки. И сами боги со временем меняются, конечно.

Заклинания записаны в алфавитном порядке. Таблицы ниже объединены по уровням, а каждая запись заклинания содержит больше деталей.

Описание Заклинаний: для заклинаний есть следующие элементы:

Манифест: Когда один заклинатель сталкивается с другим, он не обязательно знает, какие заклинания используется; все, что он видит, это визуальный эффект. Здесь описаны варианты как выглядит заклинание. Когда заклинатель впервые изучает заклинание, он выбивает одно из этих проявлений. (случайно или по выбору.) Одно и то же заклинание может иметь совершенно разные проявления в руках разных заклинателей.

Искажение: Для заклинаний волшебников список эффектов искажения, которые происходят, если заклинатель бросает натуральную 1.

Осечка: Для заклинаний волшебников список эффектов осечки, происходят если заклинатель бросает натуральную 1.

Таблица 5-8: Заклинания волшебника (с номерами страниц)

	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень
1	Призыв животного 129	Магическое родство 162	Рассеивание магии 208	Контроль огня 238	Плодовитые грибы 247
2	Фокус 130	Обнаружение Зла* 259	Вдохнуть жизнь 202	Контроль льда 239	Безошибочный охотник 249
3	Очарование личности 131	Увидеть невидимое 165	Разговор с духом 204	Аккуратная помощь 241	Магическая цитадель 251
4	Ледяное прикосновение 133	Чтение мыслей 166	Призыв демона 206	Полиморф 243	Чистка разума 252
5	Зловонное облако 134	Сопр. к огню 169	Оковы* 270	Измен. земли 244	Репликация 253
6	Цветные брызги 135	Забвение 170	Жуткая гончая 211	Магически взор 245	
7	Понимание языков 136	Невидимость 172	Вихрь энтропии Эмириколя 213		
8	Обнаружение магии* 260	Невидимые слуги 173	Вечный воитель 214		
9	Магическая маска Экима 137	Стук 175	Огненный шар 216		
10	Увеличение 139	Левитация 176	Полет 217		
11	Падение перышком 140	Поиск предмета 178	Порыв ветра 219		
12	Поиск фамильяра 141	Магический рот 180	Ускорение 221		
13	Пылающие руки 142	Зерк. отражение 182	Удар молнии 222		
14	Силовое воздействие 143	Призыв монстра 184	Создание зелья 223		
15	Вызов покровителя** 144	Броня дикобраза Нитуула 186	Планарный переход 225		
16	Магическая стрела 144	Фантазм 187	Паралич* 264		
17	Магический щит 146	Луч ослабления 190	Рунический алфавит фейский 227		
18	Починка 147	Испуг 191	Замедление 228		
19	Связь с покр.**148	Палящий луч 192	Магический меч 229		
20	Чтение магии 152	Дребезги 193	Перенос 232		
21	Оживить веревку 153	Паучья паутина 196	Плоть в камень 233		
22	Рунический алфавит, смертных 154	Сила 198	Подводное дыхание 235		
23	Сон 155	Посох мага 199	Запись магии 236		
24	Паучьи лапы 156	(Закл. покр.)***	(Закл. покр.)***		
25	Чревовещание 158				
26	Запечатать проход 160				
27	(Закл. покровителя)***				

* Работает как заклинание жреца с тем же названием. Так как заклинание волшебника имеет другой уровень, у волшебника -2 к проверке заклинания. Например, связывание – у жрецов на 2 уровне, а волшебников на 3 уровне; поэтому, кидая по таблице заклинаний, волшебник получает -2 к проверкам заклинания. При натуральной 1 50% вероятность большого искажения или осечка заклинания, кидать по общий таблице.

** При выпадении *связь с покровителем* или *вызов покровителя*, возьмите оба, они считаются за одно.

*** Игнорируйте этот результат, если нет заклинания *связь с покровителем*. Если оно есть, то волшебник получает соответствующее заклинание покровителя. Поговорите с рефери для получения информации.

Таблица 5-9: Заклинания жреца (с номерами страниц)

	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень
1	Благословение 255	Изгнание 269	Оживление мертвых 285	Божественный недуг 295	Праведное пламя 301
2	Тьма 258	Оковы 270	Удар с небес 287	Вызов землетрясения 296	Контроль погоды 302
3	Обнаружение зла 259	Снятие паралича 272	Экзорцизм 288	Освящение/ Осквернение 298	Вихрь клинков 303
4	Обнаружение магии 260	Проклятие 273	Снятие проклятия 289	Отравляющие паразиты 300	
5	Пища от богов 262	Святой символ 275	Разговор с мертвым 290		
6	Святое убежище 263	Взгляд лотоса 276	Духовное оружие 291		
7	Паралич 264	Нейтрализация яда или болезни 277	Истинное имя 293		
8	Защита от зла 265	Восстановление сил 278			
9	Устойчивость к холоду и жаре 266	Очарование змей 280			
10	Ясновидение 267	Кусающий камень 282			
11	Слово приказа 268	Искажение дерева 284			

Таблица 5-10: Заклинания покровителей (с номерами страниц)

Заклинания покровителя описаны в главе для рефери. Они приведены здесь для удобства.

Покровитель	Результат *вызова покровителя*	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Бобугбубилз	Стр. 322	Трансформация головастика 325	Чудесное болото 326	Связь с бескрайним болотом 328
Ази Дахака	Стр.330	Змеиная хитрость 333	Друг Гидры 334	Создатель бурь 335
Сазрекан	Стр.336	Изолирование 339	Дева щита 340	Филактерия для души 341
Король Эльфлэнда	Стр.342	Лесной проход 345	Боевой клич Эльфлэнда 346	Сновидение 347
Три судьбы	Стр.348	Клинок Атропосы 351	Проклятие Мойры 352	Нити и Ткань 353
Идгурул, Мировой Корень	Стр.354	Не указан	Не указан	Не указан
Обиту-Кэ	Стр.355	Не указан	Не указан	Не указан
Итха, принц стихии ветра	Стр.366	Не указан	Не указан	Не указан

Таблица эффектов заклинаний

Заклинания волшебников 1 уровня

Призыв животного

Уровень: 1 Дистанция: 20′ Длительность: различная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель взывает к духам животных чтоб призвать животное. Заклинатель должен быть знаком с этим видом животного и иметь материальный компонент, чтобы тратить его на творение заклинания (волосы, мех, зуб, череп и т. д.)
Манифест	Бросайте 1d4: (1) яйцо мерцает, затем вылупляется в вызванное животное; (2) вспышка темных облаков и животное появляется; (3) сначала появляется скелет животного, затем появляются органы, затем мышцы связывают их вместе, затем растет кожа и появляется животное; (4) животное вылезает из земли полностью сформированное.
Искажение	Бросок 1d8: (1) волшебник приобретает незначительную черту лица животного, которого он пытался. вызвать, такой как усы, более длинные уши, кошачьи глаза и т. д; (2) волшебник испускает запах, странный для людей, но неотразимым для животных; (3-5) незначительное искажение; (6-7) значительное искажение(8) сильнейшее искажение
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель случайно вызывает рой отравляющих насекомых, таких как пчелы, осы или саранча; (2) вместо того, чтобы вызвать животное, заклинатель случайно изгоняет его: фамильяр заклинателя или ближайшее обычное животное исчезает на 1d4 раунда, после возвращается грязный, мокрый и злой; (3) заклинатель вызывает только часть животного, появляется окровавленные кроличьи уши, отрубленные рога козла, вывихнутые волчьи ноги или кровавые внутренности; (4) заклинатель правильно вызывает животное, но неправильно его размещает. В другом объекте, в полу или наполовину в земле, животное мгновенно умирает и его тело трудно отделить от объекта
1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель вызывает одно животное с 1 костью здоровья. Животное остается на срок до 1 часа, оно голодает и отдыхает как обычно. Животное подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 50% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
14-17	Заклинатель вызывает одно животное с 2 КЗ или двух животных с 1 КЗ. Животное остается на срок до 1 часа, оно голодает и отдыхает как обычно. Животное подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 50% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
18-19	Заклинатель вызывает одно животное с 2 КЗ или двух животных с 1 КЗ. Животное остается на срок до 2 часа, оно голодает и отдыхает как обычно. Животное подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 50% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
20-23	Заклинатель вызывает одно животное с максимум 4 КЗ, двух животных с 2 КЗ или четырех с 1 КЗ. Животное остается на срок до 2 часа, оно голодает и отдыхает как обычно. Животное подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 25% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу

24-27	Заклинатель вызывает одно животное с максимум 8 КЗ, двух с 4 КЗ, четырех с 2 КЗ или до восьми с 1 КЗ. Животное остается на срок до 2 часа, оно голодает и отдыхает как обычно. Оно подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 25% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
28-29	Заклинатель вызывает одно животное с максимум 8 КЗ, двух с 4 КЗ, четырех с 2 КЗ или до восьми с 1 КЗ. Животное остается на срок до 1 дня, оно голодает и отдыхает как обычно. Оно подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 10% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
30-31	Заклинатель вызывает одно животное с максимум 16 КЗ, двух с 8 КЗ, четырех с 4 КЗ или до восьми с 2 КЗ. Животное остается на срок до 1 дня, оно голодает и отдыхает как обычно. Оно подчиняется разумным командам мага, самоубийство или противоречащие его природе (приказать кролику есть мясо), с 10% шансом освобождают животное от службы, и оно возвращается из того места, откуда было призвано. Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.
32+	Заклинатель вызывает большую группу животных. Это может быть стадо быков, прайд львов, стаю гусей или волков. Все животные должны быть одного типа, с общим КЗ 100 или меньше. Животные остается на срок до 1 недели, оно голодает и отдыхает как обычно. Они подчиняются любым командам мага, даже самоубийственным или противоречащим их природе (приказать кролику есть мясо). Согласно законам призыва заклинатель не может напрямую вредить вызванному существу.

Фокус

Уровень: 1	Дистанция: до 20′ за УЗ	Время чтения: 1 действие
	Длительность: различная	Спасбросок: Воля vs. проверки заклинания если подходит

Общее	При обучении ремесло, волшебники часто практикуют множество незначительных заклинаний, производящих простые визуальные или слуховые эффекты. Это заклинание использоваться для многих второстепенных задач. Учитывая риски, связанные с магией, немногие волшебники настолько смелы, чтобы часто использовать *фокус*, но их смелость ценится. Заклинание *фокус* может использоваться для любого эффекта, которое захочет заклинатель при сотворении, в рамках эффектов, указанных в таблице ниже.
Манифест	Различная
Искажение	N/A
Осечка	Бросьте 1d4: (1) заклинатель случайно вызывает большую пчелу, которая преследует его; (2) заклинатель создает клей, приклеивая ботинки к полу, требуется пройти проверку Силы со Сл 15; (3) волосы меняют цвет (рефери определяет цвет); (4) глаза меняют цвет (рефери определяет цвет)

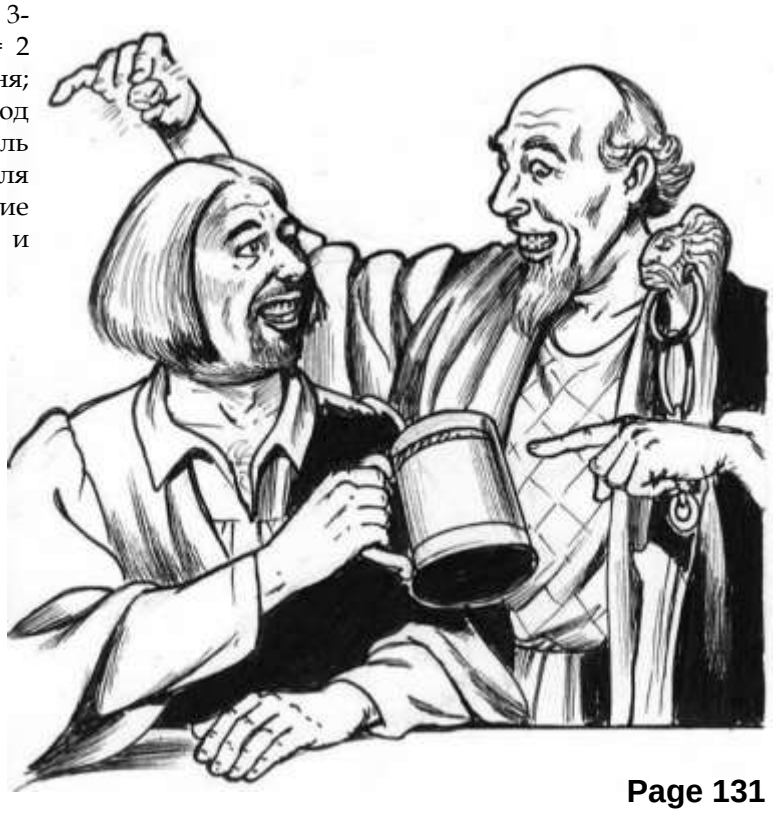
1	Потеряно, неудача, и осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель создает простой визуальный эффект на расстоянии до 20′ за уровень заклинателя. Например, вспышка света, танцующие огни, луч лунного света или пятно тьмы.
14-17	Как указано выше, *или* заклинатель может создать простой слуховой эффект на аналогичном расстоянии. Например, шепот усилить до громкого крика, фальшивая лай собаки и прочее.
18-19	Как указано выше, *или* двигать предметами на аналогичном расстоянии. Уронить кружку со стола, оторвите пуговицы от платья, повернуть ручку или заставьте колоду карт тасовать себя
20+	Как указано выше, *или* заклинатель может создать опасную жидкость или энергию, наносящую 1d3 урона. Например, ложка кислоты или замораживающий холод.

Очарование личности

Уровень: 1 Дистанция: 120′ Длительность: различная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: Воля vs. проверки

Общее	Заклинатель очаровывает врага, он теперь друг! Любого немагического живого гуманоида можно очаровать. Друиды также могут очаровать животных. Волшебники могут очаровать монстров и нежить со штрафом -2 и существ из другого плана и демонов со штрафом -4.
Манифест	Бросьте 1d6: (1) вспышка света; (2) убаюкивающая гармония; (3) черное облако; (4) блестящая пыльца фей; (5) черный луч; (6) лунный луч сверху.
Искажение	Бросьте 1d6: (1-3) незначительное искажение; (4-5) значительное; (6) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) заклинатель влюбляется в намеченную цель; (2) 1d4 случайных ближайших существ влюбляются друг в друга; (3) заклинатель непреднамеренно усыпляет намеченную цель (Спасбросок Воли, чтобы противостоять); (4) цель не очарована, а отброшена и разгневана заклинателем.

1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Цель должна сделать спасбросок Воли или будет в ступоре 1d4 раундов. Цели в ступоре может двигаться с половинной скорости, но не может выполнять никаких других действий.
14-17	Цель делает спасбросок Воли или попадает под контроль заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. К сожалению, сила воли цели должна быть сломлена, для осуществления контроля, поэтому это лишь оболочка своего прежнего я, действующая со штрафом -2 ко всем броскам спасброскам, проверкам и очкам характеристик, находясь под контролем волшебника. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время, зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 =3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день. Пока действует заклинание, цель отмечена меткой заклинателя. Бросьте 1d4: (1) тик на лице; (2) глубокие мешки под глазами; (3) осанка и выражение лица напоминают заклинателя; (4) волосы стоят дыбом.
18-19	Цель делает спасбросок Воли или попадает под контроль заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. Цель действует как обычно будучи очарованной. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время, зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 =, 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день. Находясь под воздействием заклинания, цель отмечена знаком контроля заклинателя, осанка и выражение лица слегка изменяются, и напоминают заклинателя.
20-23	. Волшебник выбирает число целей равное его уровню. Каждая проходит спасбросок Воли, при провале цель под контролем заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. Цель действует как обычно будучи очарованной. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время зависящее от



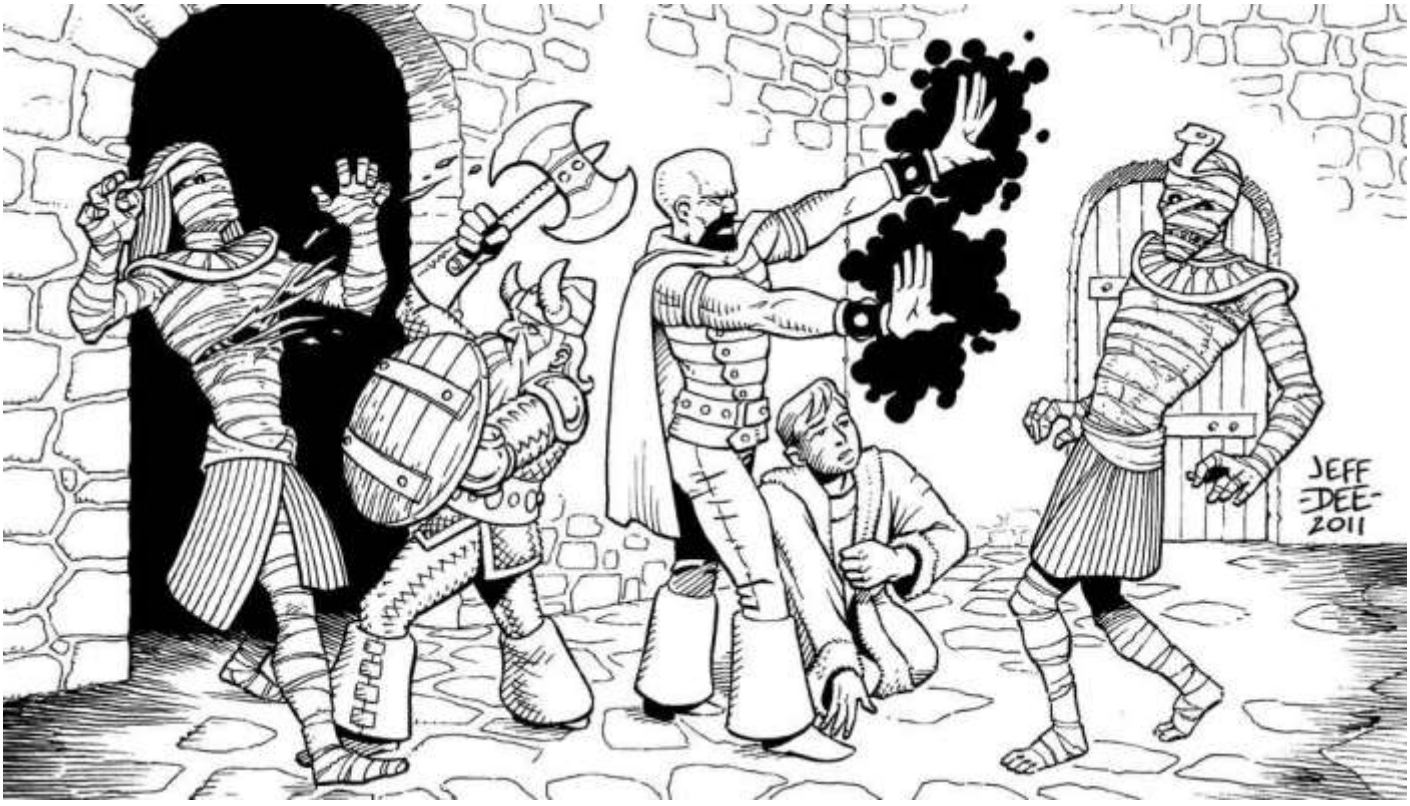
исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 = 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день

24-27 Волшебник выбирает число целей равное 1d6 +уровень заклинателя. Каждая проходит спасбросок Воли, при провале цель под контролем заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. Цель действует как обычно будучи очарованной. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 = 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день

28-29 Волшебник выбирает число целей равное 2d6 +уровень заклинателя. Каждая проходит спасбросок Воли, при провале цель под контролем заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. Цель действует как обычно будучи очарованной. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 = 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день

30-31 Волшебник выбирает число целей равное 2d6 +уровень заклинателя. Цели с КЗ равным уровню заклинателя или меньшим не кидают спасбросок. Остальные кидают Волю, при провале цель под контролем заклинателя, как будто он его друг. Цель не будет выполнять самоубийственные действия или то что преданный друг не стал бы делать. Цель действует как обычно будучи очарованной. Цель кидает спасбросок, от чар раз во время зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 = 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день

32+ Заклинатель может влиять на эмоции больших групп людей, включая толпы зрителей или армии разгневанных воинов. Заклинатель может очаровать до 100 человек одновременно, если они находятся в пределах его прямой видимости - нет эффективного предела дальности, и цели не нужно группировать вместе (например, если волшебник использует способ для наблюдения за несколькими армиями, он может очаровать 20 человек от каждой армии). Цели с КЗ равным уровню заклинателя или меньшим не кидают спасбросок. Остальные кидают Волю, при провале цель под контролем заклинателя, как будто он его близкий друг Цель кидает спасбросок, от чар раз во время зависящее от исходного интеллекта: 3-6 = месяц; 7-9 = 3 недели; 10-11 = 2 недели; 12-15 = неделя; 16-17 = 3 дня; 18+ = каждый день



Ледяное Прикосновение

Уровень: 1 Дистанция: касание Длительность: разная Время чтения: 1 действие Спасбросок: Воля vs. проверки

Общее	Это заклинание некромантов производит ледяное прикосновение мертвых. При чтении этого заклинания заклинатель должен сжечь сил хотя бы на 1 очко характеристик.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) руки волшебника светятся синим цветом; (2) руки волшебника становятся черными; (3) от волшебник идет сильный запах разложения; (4) руки волшебника кажутся костяными.
Искажение	Бросьте 1d8: (1) кожа на лице заклинателя увядает и высыхает, придавая ему вид черепа; (2) кожа на руках заклинателя отпадает, давая ему костяные руки; (3) заклинатель постоянно светится болезненной синей аурой; (4) заклинатель привлекает нежить, она стекается к нему как мотыльки; (5-6) незначительное искажение; (7) значительное искажение; (8) сильнейшее
Осечка	Бросьте 1d3: (1) заклинатель бьет себя некромантической энергией на 1d4 урона; (2) заклинатель бьет случайного рядом стоящего союзника на 1d4 урона; (3) заклинатель оживляет ближайший труп, воскрешая его как зомби с 1d6 здоровья (если поблизости нет трупа, нет эффекта).

1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! В следующем раунде следующее существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 1d6 урона. Нежить еще получает +2 урона
14-17	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! В следующем раунде заклинатель получает +2 к атаке и следующее существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 1d6 урона. Нежить получает еще дополнительные +2 урона
18-19	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! В следующем раунде заклинатель получает +2 к атаке и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 1d6 урона. Нежить получает еще дополнительные +2 урона
20-23	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! В следующем раунде заклинатель получает +2 к атаке и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 2d6 урона. Нежить получает еще дополнительные +2 урона
24-27	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! В следующем раунде заклинатель получает +4 к атаке и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 2d6 урона и теряет 1d4 Силы. Нежить получает еще дополнительные +4 урона
28-29	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! На следующий *час* заклинатель получает +4 к атаке и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 2d6 урона и теряет 1d4 Силы. Нежить получает еще дополнительные +4 урона
30-31	Руки заклинателя заряжены негативной энергией! На следующий *час* заклинатель получает +6 к атаке и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 2d6 урона и теряет 1d4 Силы. Нежить получает еще дополнительные +6 урона
32+	Тело заклинателя светится болезненным синим светом, когда он потрескивает от увядающей некромантической энергии. Любое существо в радиусе 10 ’от заклинателя получает 1d6 урона каждый раунд, а нежить 1d6 + 2 урона. До следующего восхода заклинатель получает бонус +8 к атаке, и каждое существо, атакованное заклинателем, получает дополнительно 3d6 урона (нежить еще к этому получает +8 урона).

Зловонное Облако

Уровень: 1 | Дистанция: 50′ и больше | Длительность: различная | Время чтения: 1 действие | Спасбросок: нет

Общее Заклинатель вызывает облако едкого тумана, который душит его цель.

Манифест Бросьте 1d8: (1) черное облако; (2) полупрозрачный туман; (3) взрыв пепла; (4) гейзер извергается из-под земли (5) желто-зеленое облако; (6) красный туман; (7) густой маслянистый туман; (8) синее облако.

Искажение Бросьте 1d8: (1) заклинатель дышит токсичным газом; всякий раз, когда он выдыхает, любой, кто находится рядом, делает спасбросок Стойкости со Сл 12 или ему дурно в течение 1d4 часов (-1 для всех бросков из-за тошноты); (2) заклинатель все время окружен ядовитым облаком, все в радиусе 5′ кидают спасбросок Стойкости или им дурно в течении 1d4 часов (-1 для всех бросков из-за тошноты); (3) глаза заклинателя превращаются в полупрозрачные сферы, наполненные газом; (4) определенные виды существ способны обнаружить заклинателя, на расстоянии полумили и преследуют его, например, бестелесные и эфирные существа, монстры с плана воздуха; (5-8) незначительное искажение.

Осечка Бросьте 1d4: (1) облако ядовитого газа появляется в точке, где заклинатель (радиус 1d4x10 ′, 1d4 урона в радиусе, плюс спасброска Стойкости со Сл 12 или ослеплен на 1d4 раундов); (2) заклинатель успешно создает облако, но оно *лечит* 1d4 урона всем в пределах 20 ′от намеченной цели; (3) облако ядовитого газа случайно загорается и взрывается, когда оно выходит из руки заклинателя, нанося 1d8 урона от огня заклинателю и всем в радиусе 10′ от него; (4) заклинатель успешно создает облако, но оно совершенно бесполезно, просто облако тумана, не оказывает никакого другого влияния.

1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1) искажение, (2) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Цель поглощается едким, вонючим облаком в течение 1d4 раундов и получает штраф -1 ко всем броскам (включая атаки, урон, навыки и спасброски). Облако следует за целью; от него не убежать.
14-17	1d4 целей поглощается едким, вонючим облаком в течение 1d4 раундов и получает штраф -1 ко всем броскам (включая атаки, урон, навыки и спасброски). Все цели должны быть в радиусе заклинания. Облако следует за целью; от него не убежать.
18-19	Ядовитое облако радиусом 20′ появляется вокруг цели заклинания. На 1d4 + 2 раунда цели в облаке получают -2 ко всем броскам (атаке, урону, навыкам и спасброскам) и 1 урона в раунд. Заклинатель может направлять облако, концентрируясь; оно движется до 50 ′за раунд по его команде.
20-23	Ядовитое облако с радиусом 20′ появляется вокруг цели заклинания. На 2d4 + 4 раунда цели в облаке получают -2 ко всем броскам (атакам, урону, навыкам и спасброскам) и 2 урона каждый раунд и должен сделать спасбросок Стойкости при первом контакте или отравлен (-1d4 Ловкости на 1 день). Заклинатель может направлять облако, концентрируясь; он движется до 50 ′за раунд по команде
24-27	Ядовитое облако с радиусом 20′ появляется вокруг цели заклинания. Цель выбирается в радиусе 100′. На 2d4 + 4 раундов цели в облаке получают -4 ко всем броскам и 4 урона в раунд и делают спасбросок Стойкости при первом контакте или отравлены (-2d4 Ловкости на 1 день). Заклинатель может направлять облако, концентрируясь; оно движется до 50 ′за раунд по его команде
28-29	Ядовитое облако с радиусом 30′ появляется вокруг цели заклинания. Цель выбирается в радиусе 200′. На 3d4 + 6 раундов цели в облаке получают -4 ко всем броскам и 8 урона в раунд и делают спасбросок Стойкости при первом контакте или отравлены (-3d4 Ловкости на 1d4 дня). Заклинатель может направлять облако, концентрируясь; оно движется до 50 ′за раунд по его команде
30-31	Заклинатель создает *два* ядовитых облака. Каждое из них имеет радиус 30′ и появляется вокруг цели. Цель можно выбрать в радиусе 200′. В течение 3d4 + 6 раундов цели в облаке получают -4 ко всем броскам (атакам, урону, навыкам и спасброскам) и 8 урона каждый раунд и должен сделать спасбросок Стойкости при первом контакте или отравлен (-3d4 Ловкости на 1d4 дня). Заклинатель может двигать облако своей волей без концентрации, оно движется до 50 ′за раунд по его команде
32+	Заклинатель вызывает три невероятно смертельных ядовитых облака. Для каждого облака он может выбрать размер от одной цели до радиуса 30′. Целью можно выбрать кого угодно в радиусе 500′. Облака появляются мгновенно и остаются на 1d4 хода (10 мин). Каждая цель внутри облака должна сделать спасбросок Стойкости или немедленно убита. Те, кто выжил, получают штраф -6 ко всем броскам (атакам, уронам, навыкам и спасброскам) и 10 урона каждый раунд от токсичных газов. Заклинатель может двигать облака своей волей не концентрируясь; они двигаются до 50 ′за раунд.

Цветные Брызги

Уровень: 1 Дистанция: 40’ Длительность: мгновенно Время чтения: 1 действие Спасбросок: Воля vs. проверки

Общее	Заклинатель вызывает брызги ярких цветов, которые делают врага слепым и растерянным.
Искажение	Бросьте 1d8 (1) кожа навсегда теперь имеет радужный оттенок; (2) глаза меняются на другой цвет; (3) волосы меняют цвет; (4) кожа заклинателя меняет цвет; (5-7) незначительное искажение; (8) значительное искажение. Бросьте 1d10 для определения цвета: (1) синий; (2) зеленый; (3) желтый; (4) оранжевый; (5) красный; (6) фиолетовый; (7) серебро; (8) золото; (9) белый; (10) черный
Осечка	Бросьте 1d3: (1) энергии заклинания возвращаются к заклинателя, ослепляя его на 1d4 раунда; (2) *цветные брызги* замирают; рефери тайно бросает любой кубик по своему выбору; заклинание сработает через много раундов по новой проверке заклинания; (3) *цветные брызги* изгибаются в случайных направлениях, а не единой радугой; бросьте 1d12 для определения направления (12 часов значит спереди); 1d4 + 1 луча летят каждый в своем направлении, вызывая слепоту (1d4 раунда, спасбросок Воли со Сл 12 спасает) первому существу в кого попали, будь то друг или враг.
Манифест	Бросьте 1d8: (1) брызги цветных стрел; (2) радуга; (3) вспышка пестрых оттенков; (4) яркие вращающихся лучи с неба; (5) облако многих цветов или одного цвета; (6) тень приглушенных, размытых цветов; (7) инверсия цветов в зоне поражения; (8) похожие на нити лучи света, исходящие из кончиков пальцев заклинателя.

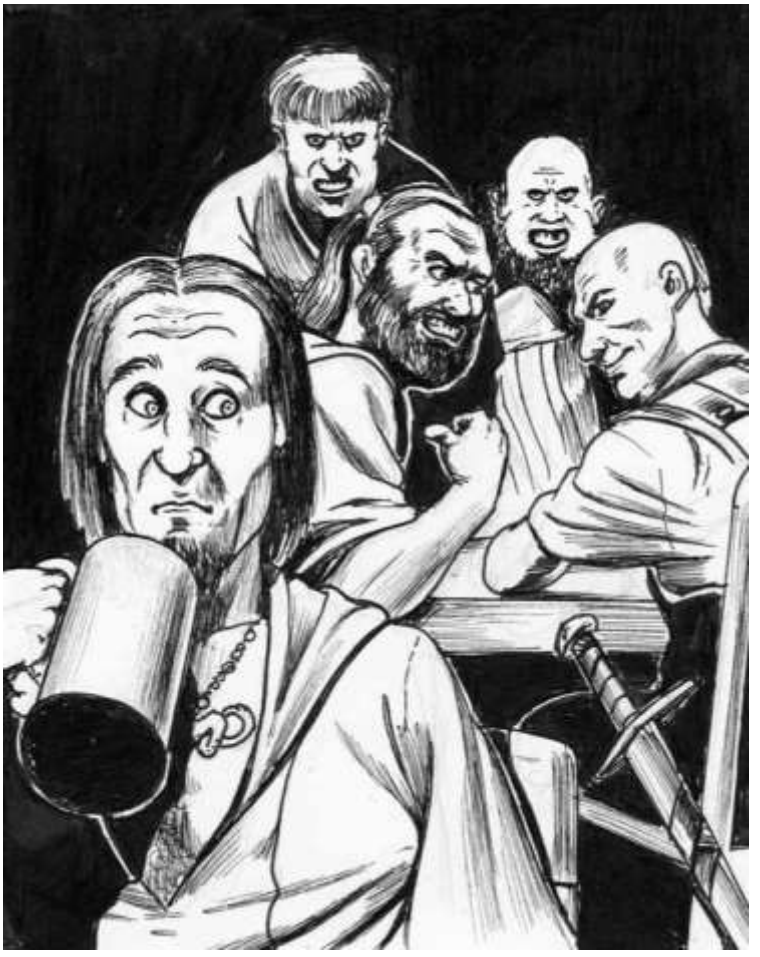
1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1) искажение, (2) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Одна цель в пределах дистанции должна сделать спасбросок Воли или ослеплена в течение 1d4 раундов. Слепые существа иммунны.
14-17	До двух целей в пределах дистанции должны сделать спасбросок Воли или ослепнуть на 1d4 раундов. Слепые существа иммунны.
18-19	До трех целей в пределах дистанции должны сделать *два* спасброска Воли. Цели, провалившие один бросок ослеплены. Провалившие оба ослеплены и без сознания. Длительность 2d4+1 раунда. Слепые существа иммунны.
20-23	До трех целей в пределах дистанции подвержены заклинанию. Каждая цель с 2 или меньше КЗ автоматически поражены, остальные кидают *два* спасброска Воли. Цели, провалившие одни бросок ослеплены. Провалившие оба ослеплены и без сознания. Длительность 2d4+1 раунда. Слепые существа иммунные.
24-27	Волна цветного хаоса затрагивает все цели в конусе 40' в длину и от 10' до 30 'в ширину (заклинатель определяет). Все цели, включая союзников, в конусе, получают 1d4 урона, теряют сознание на 3d4 + 1 раунды. Очнувшись ослеплены еще на 1d4 + 1 раундов. Существа с 2 КЗ и меньше не кидают спасбросок; остальные кидают спасбросок Воли. Слепые существа иммунные.
28-29	Волна цветного хаоса затрагивает все цели в конусе 40' в длину и от 10' до 30 'в ширину (заклинатель определяет). Все цели, включая союзников, в конусе, получают 1d6 урона, теряют сознание на 3d4 + 3 раунды. Очнувшись ослеплены еще на 2d4 + 1 раундов. Существа с 3 КЗ и меньше не кидают спасбросок; остальные кидают спасбросок Воли. Слепые существа иммунные.
30-31	Волна цветного хаоса затрагивает все цели в конусе 100' в длину и от 10' до 40 'в ширину (заклинатель определяет). Заклинатель определяет на кого влияет заклинание. Цели получают 1d8 урона, теряют сознание на 3d4 + 3 раунды. Очнувшись ослеплены еще на 2d4 + 1 раундов. Существа с 4 КЗ и меньше не кидают спасбросок; остальные кидают спасбросок Воли. Слепые существа иммунные.
32+	Невероятная волна радужного света вырывается из кончиков пальцев заклинателя. Заклинание создает узор вокруг заклинателя, образуя яркую радугу, сияющую вниз с небес к пальцам заклинателя. Луч света виден за несколько миль. Все враги на дистанции 200 ’от заклинателя могут быть затронуты: существа с 5 КЗ или меньше поражаются автоматически, остальные при провале спасброска. Пораженные существа получают 2d6 урона, теряют сознание на 1d4+1 хода (10 мин). Очнувшись ослеплены на следующий ход (10 мин). Более того, *союзники*, которые видят свет, восхищены и получают бонус морали +1 ко всем броскам (атака, урон, спасброски, навыки и т. д.) В течение следующих 1d4 раундов.

Понимание Языков

Уровень: 1 Дистанция: на себя Длительность: различная Время чтения: 1 ход (10 мин) Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель может понимать немагические слова или изображения (например, карты сокровищ), которые иначе были бы непонятными.
Манифест	Киньте 1d4: (1) глаза светятся; (2) текст светится; (3) буквы текста делаются разборчивыми; (4) нет.
Искажение	Бросьте 1d8: (1) глаза постоянно светятся ярко-желтым; (2) кожа испорчена слабо светящимися татуировками с непостижимыми загадочными надписями; (3) пораженная речь: бросайте 1d12 каждый раз, когда заклинатель говорит. Он говорит на случайном языке (определяется по Приложению L); (4) постоянное понимание: заклинатель постоянно понимать все разговорные языки на уровне детей, включая пение птиц, жужжание насекомых, крики летучих мышей и прочее, постоянный гул отвлекает (-1 к проверкам концентрации); (5) невидимые лучи сжигают бумагу всегда, когда заклинатель читает, его глаза светятся красным, и документ нагреваться и загорается: бумага за 2 раунда, папирус за 3, ткань или пергамент за 4; тепло не может причинить вред другим существам; (6) два дюжины коротких щупальца прорастают вокруг каждого из глаз заклинателя; (7) незначительная искажение; (8) значительное искажение.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) заклинатель говорит на непонятных для всех языках 1d4 часов; (2) ближайший союзник говорит случайном языке (по Приложению L) 1d4 часов; (3) *все* существа в радиусе 30' (включая заклинателя) не могут говорить 1d6 минут; (4) заклинатель не может читать и писать 1d4 дня.

1.	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажение если нет покровителя), (4+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель может читать на одном земном языке на 1 ход (10 мин). Земные языки - это языки, на которых говорят смертные, земные существа, например, дварфы, эльфы, гоблины. Любой образец нужного языка должен быть перед вами.
14-17	Заклинатель может читать и понимать (но не говорить или писать) один земной язык на 1 ход (10 мин). Земные языки - языки, на которых говорят смертные, земные существа, например, дварфы или великаны.
18-19	Заклинатель может читать, писать, понимать и говорить на одном земном языке за 1 ход (10 мин). Земные языки - языки, на которых говорят смертные, земные существа, например, эльфы. Заклинатель может говорить на языке в очень простой форме, на уровне речи маленького ребенка. Только основные желания, ничего сложного
20-23	Заклинатель может читать, писать, понимать и говорить на одном языке 1 часа. Это может быть язык земных сверхъестественных или внеплановых существ. Можно говорить с демоном или элементалем. Заклинатель может свободно говорить на языке.



24-27	Заклинатель может свободно читать, писать, понимать и говорить на любом языке в течение 1 часа за уровень заклинателя или предоставить эту способность одному существу, к которому он прикоснется. Если цель не желает, она может кинуть спасбросок Воли.
28-29	Заклинатель может свободно читать, писать, понимать и говорить на любом одном языке 1 день за уровень, прикосновением дать эту способность одному существу, или всем существам в радиусе 20 ', пока они остаются в нем. Если кто-либо не хочет, он может кинуть спасбросок Воли.
30-31	Заклинатель навсегда получает способность свободно читать, писать, понимать и говорить на одном любом языке. Он должен владеть языком, в письменной или устной форме, чтобы мог учить. Заклинатель учится с необычайной скоростью, такой, что для обучения достаточно небольшого времени, как минимум 10 минут в течение недели после применения заклинания.
32+	Заклинатель может читать, писать, понимать и говорить на всех языках, даже древних и включая забытых, в течение 1 дня за уровень заклинателя. Он может говорить с любым существом, включая неразумных зверей (орлы, муравьи и т.д.) в той степени, в которой они общаются.

Магическая маска Экима

Уровень: 1 Дистанция: на себя Длительность: 1 раунд за УЗ Время чтения: 1 действие Спасбросок: см. ниже

Общее	Заклинатель создает магическую маску, закрывающую лицо и дающую защиту от атак и заклинаний. При успешном проверке заклинания можно использовать эффект меньшей силы, чем выпало, чтобы получить более слабый, но возможно более полезный эффект.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) Заклинатель создает маску из воздуха; (2) плоть на лице заклинателя отслаивается, показывая под собой маску; (3) голова заклинателя на мгновение становится размытой, на ее месте появляется маска, как только искажение проходит; (4) голова поворачивается на 180 °, показывая лицо в маске на затылке. В дополнение к этим проявлениям каждая маска изменяет лицо заклинателя по-своему. Эти изменения подробно описаны в таблице ниже.
Искажение	Бросок 1d4: (1) лицо заклинателя принимает без эмоциональный искусственный вид; (2) плоть на лице заклинателя высыхает и отслаивается постоянно; (3) у заклинателя возникает фобия, связанная с раскрытием его истинного лица, и он начинает носить маску или плащ с капюшоном; (4) нос заклинателя полностью исчезает, оставляя его лицо плоским и похожим на маску.
Осечка	Бросок 1d5: (1) заклинатель ослеплен маской 1d3 раунда и получает -4 к броскам инициативы, атаки, спасброскам, проверкам заклинаний и для раунда неожиданности; (2) рот заклинателя исчезает на 1d3 раунда, в это время заклинания нельзя использовать; (3) на следующий день глаза заклинателя становятся сверхчувствительными к свету, он получает -2 к атакам, спасброскам, проверкам орфографии, характеристик и инициативе, когда свет ярче чем пламя свечи; (4) лицо полностью исчезает, делая его слепым и немым; бросает спасбросок Стойкости со Сл 10 каждый раунд или теряет сознание от удушья; лицо восстанавливается после окончания заклинания.

1.	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1) искажение, (2) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Маска дает инфразрение, позволяя заклинателю видеть в темноте на расстоянии до 60'. Его глаза отражают свет, как кошка, пока эта маска действует.
14-17	Маска помогает защитить заклинателя от атак взглядом, например, от василиска. Заклинатель получает бонус +4 к спасброскам любого типа от атак взглядом на время действия заклинания. Лицо заклинателя похоже на зеркало, пока действует это заклинание.
18-19	Маска помогает защититься от губительных заклинаний. Все заклинания, наложенные прямо на волшебника, получают -2 к их проверкам творения. Заклинания с областью действия или магия, не нацеленная непосредственно на владельца маски, не изменяются. Лицо похоже на камень
20-23	Маска делает лицо заклинателя ужасным. Каждый раунд он может пытаться *вселить страх* в одно существо. Цель должна сделать спасбросок Воли или бежать от заклинателя 1d4+УЗ раунда Цель должна хорошо видеть заклинателя, чтобы на него подействовал эффект. Заклинатель может

воздействовать на одно существо каждый раунд в течение действия заклинания. Можно вселить страх в одно и то же существо много раз, требуя, чтобы оно делало каждой раз новый спасбросок. Лицо заклинателя становится как у чудовищного демона, пока действует эта маска

24-27 Маска защищает заклинателя от физических атак, давая ему +4 бонус к КБ, пока действует заклинание. Кроме того, заклинатель получает бонус +2 ко всем спасброскам на время действия заклинания. Лицо заклинателя кажется покрытым блестящей сталью, пока действует эта маска.

28-29 Маска отражает атаки ближнего и дальнего боя неудачливых противников. Любой, кто ударит владельца маски физической рукопашной или дальней атакой, должен сделать проверку Удачи со Сл 10 или обнаружить, что его атака направлена против него. Тот же бросок атаки атакующего (включая все модификаторы) применяется к его собственному КБ и наносит обычный урон, при успешном ударе. Лицо заклинателя выглядит как лицо кто его атакует, пока действует маска.

30-31 Маска превращает голову заклинателя в змеиную. Во время действия маска дает заклинателю создание иллюзий и гипнотический взгляд как у людей-змей (см. стр. 425). Как случайное преимущество, оно также позволяет заклинателю выдавать себя за человека-змею при беглом осмотре. Эффект маски на лице заклинателя очевиден.

32+ С помощью этого заклинания лицо волшебника закрывается маской, объединяющей все эффекты заклинания в одном облике. Заклинатель имеет инфразрение до 60'; +4 к спасброскам против атак взглядом; вредные заклинания, наложенные непосредственно на заклинателя, подвергаются штрафу -2 к проверкам; заклинатель может вселить страх против любого существа, которому сделать спасбросок Воли, заставляя его бежать в течение 1d4 + УЗ; КБ заклинателя улучшен на +4, и все спасброски получают бонус +2 (это суммируется с бонусом +4 против атак взглядом); любой атакующий, который ударит заклинателя физическим рукопашным или дальним ударом, делает проверку Удачи со Сл 10 или, удар своей собственной атакой (сравните начальный бросок атаки с его собственным КБ); и лицо заклинателя превращается в голову змея, предоставляя ему иллюзорные и гипнотические возможности человека-змея (см. стр. 425). На этом уровне успеха маска не вносит никаких изменений в лицо заклинателя, кроме трансформации головы в змею (ее можно скрыть с помощью способности создания иллюзии людьми змеями.

Увеличение

Уровень: 1 Дистанция: касание Длительность: 1 ход (10 мин) за УЗ Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Коснитесь существа, объекта, или себя, заставляя цель увеличиваться в размерах! Таким образом, веревки могут становиться длиннее, двери толще, столы тяжелее, мечи больше, и так далее. Магические объекты при увеличении сохраняют свою начальную магическую силу; *меч* +1 не становится *мечом* +2, он просто становится большим магическим мечом. Заклинатель может выучить обратное заклинание *уменьшение*, чтобы сделать вещи меньше. Несколько использований заклинания не складываются, хотя для отмены *увеличения* сработает *уменьшение*.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) цель растет на глазах; (2) цель исчезает, затем вновь появляется в большем до размере; (3) сотни крошечных существ разбирают тело на части и собирают его вновь большего размера; (4) цель молодеет до роста и вида ребенка, а затем поразительно быстро растет обратно своего взрослого вида, только имея больший размер.
Искажение	Бросьте 1d16: (1-6) одна часть тела заклинателя навсегда увеличена в (1d3 + 1) раз. (1) глаза, (2) как уши, (3) нос, (4) руки, (5) голени, (6) стопы; (7-10) одна часть тела заклинателя постоянно уменьшается до половины нормального размера: (7) глаза, (8) нос, (9) руки (-1 Сила), (10) ноги (скорость -5'); (11) жесткая шерсть: волосы на теле быстро растут 1d4 дней, покрывая тело мехом, у гориллы; (12) заклинатель постоянно увеличивается в размерах, увеличьте его рост на 2d6", его вес на (1d6 + 1)×10 фунтов и его Силу на +1, но его экипировка *не* увеличивается; (13) пальцы заклинателя растут на 1d6", что плохо каждый палец на свою длину, штраф -1 к ловкости; (14) незначительное искажение; (15) значительной искажение; (16) сильнейшее искажение.
Осечка	Бросок 1d4: (1) ближайший *враг* увеличен на 50%, а не союзник, что дает +2 к Силе (если близко к нет врага, игнорируйте результат); (2) все враги в пределах 50' удваиваются в размере, получат +3 Силе; (3) цель *уменьшается* в размере на -25% и получает -1 к Силе вместо увеличения (4) все в пределах 100', живые существа, объекты, растения, здания и прочее, уменьшено до размера мыши; то есть люди становятся 6'' в высоту, оружие - размером с зубочистки и т. д; тем, кого это затрагивает, кажется, что мир за пределами дистанции стал огромным; затронутые существа и объекты остаются уменьшенными, даже если выйдут из зоны действия и возвращаются к нормальному размеру за 1 день, но до этого они должны выжить как крошечные существа.

1.	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Цель увеличивается в размере и массе на 10%. Она заметно больше и более пугающая, но этого недостаточно для каких-то бонусов. В зависимости от ситуации этого может быть достаточно, чтобы достичь выступа, который ранее был вне досягаемости, или иным образом преодолеть какой-то барьер. Броня и экипировка, которые носит цель, также увеличены.
14-17	Цель увеличивается в размере на 25%, добавляя +1 бонус к атакам, урону и КБ благодаря большему размеру и силе.
18-19	Размер цели увеличивается на 50%, что дает бонус +2 к атакам, урону и КБ за счет увеличения размера и силы.
20-23	Цель удваивается в размере. С этим результатом нормальный человек становится размером с огра, получая бонус +4 к атакам, урону и КБ за счет большего размера и силы. Кроме того, цель получает +10 очков здоровья от нового размера. Это здоровье теряются первыми, урон переносится в его обычный пул здоровья, только если он сначала теряет все 10 бонусных очков.
24-27	Цель утраивается в размере. Нормальный человек становится гигантского размера, получая бонус +6 к атакам, урону и КБ благодаря большему размеру и силе. Кроме того, цель получает +20 очков здоровья. Эти временные очки теряются первыми при получении урона.
28-29	Заклинатель может выбрать до трех целей, каждая из которых увеличивается в размере втрое.

Каждая цель получает бонус +6 ко всем атакам, урону и КБ благодаря большому размеру и силе. Кроме того, цели получают +20 очков здоровья. Эти временные очки здравья теряются первыми

30-31 Заклинатель может выбрать до трех целей, каждая увеличивается в размере втрое. Каждый того, получает бонус +6 ко всем атакам, уронам и КБ благодаря большому размеру и силе. Кроме цели получают +20 очков здоровья. Эти временные очки теряются первыми при получении урона. Продолжительность увеличена до одного *дня* за уровень заклинателя, но может быть индивидуально завершена решением любой цели.

32+ Заклинатель превращает себя или одну цель в гиганта поистине божественных размеров. Цель его увеличивается до 100 ’по усмотрению заклинателя. Параметры цели также улучшается благодаря новому размеру, максимальный бонус +10 к атаке, урону и КБ, если он достигает высоты 100’. Кроме того, цель получает до +100 очков жизни. Эти временные очки теряются первыми при получении урона. Продолжительность зависит от размера цели: цель, преобразованная в высоту 100’, остается с этим размером только на 1 ход (10 мин), размер уменьшается на 10’ за каждый ход (10 мин) после окончания действия. За каждые 20’ бонус атакам, урону и КБ уменьшается на 1, а очки здоровья снижаются на 10, но длительность увеличивается на 1 ход (10 мин). Например, высота 40’ длится 4 хода и дает бонус +7 к атакам, урону и КБ, а также +70 очков жизни.

Падение Перышком

Уровень: 1 Дистанция: 25’ Длительность: 1 раунд за УЗ или до приземления
Время чтения: мгновенно Спасбросок: желание не разбиться

Общее Заклинатель препятствует своему падению или другого персонажа. Это позволяет избежать травм или смерти или скользить на ветру. Обратите внимание, что заклинание может быть наложено мгновенно, вне порядка инициативы, если цель в пределах досягаемости падает.

Манифест Бросок 1d4: (1) складки плоти, помогающих аэродинамикой, прорастают на руках и ногах цели; (2) цель светится тонкой, похожей на перья аурой желтого цвета; (3) волосы на теле цели меняются пуховыми перьями; (4) тело цели крутится, как упавший лист на ветру.

Искажение Бросок 1d5: (1) волосы заклинателя встают дыбом, как будто они постоянно под струей воздуха; (2) заклинатель совершает все спуски (по веревке, по лестнице и т. д.) с половиной нормальной скорости; (3) на заклинателя иногда действует странные порывы ветра, не влияющие на других персонажей, надо сделать проверку Силы, чтобы не упасть (Сл 5 при слабом ветре, Сл 10 при сильном и Сл 15 урагане); (4) волосы заклинателя навсегда заменены перьями; (5) звук свистящего ветра сопровождает заклинателя, куда бы он ни шел.

Осечка Бросок 1d4: (1) скорость падения заклинателя увеличена, это приводит к дополнительному урону 1d6; при падении (2) заклинатель резко поднимается на 10 футов в воздух перед тем, как упасть на землю (получает 1d6 пунктов урона или 2d6, если над головой заклинателя есть твердая поверхность); (3) одежда и другие вещи заклинателя становятся эфирными на 1d6×10 минут, их нельзя носить или использовать; (4) заклинателя сдувает на 10-30 футов в случайном направлении от порыва призрачного ветра

1 Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1) искажение, (2) метка покровителя (или искажение если нет покровителя), (3+) осечка

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Заклинатель снижает скорость, с которой он падает. При успешном спасброске Стойкости (Сл 10+1 за каждые 10’ падения) он не получает урона. При неудачном только половину урона.

14-17 Заклинатель падает со скоростью 50’за раунд и не получает урона, если приземляется до истечения срока действия заклинания. Иначе кидает спасбросок Стойкости (Сл 10 +1 за каждые 20’ падения). При успехе не получает урон. При неудаче только половину

18-19 Заклинатель и три дополнительных существа в радиусе действия падают со скоростью 50’за раунд и не получает урона, если приземляется до истечения срока действия заклинания. Иначе кидают спасбросок Стойкости (Сл 10 +1 за каждые 20’ падения). При успехе не получают урона. При неудаче только половину

20-23	Заклинатель и шесть дополнительных существа в радиусе действия падают со скоростью 50'за раунд и не получает урона, если приземляется до истечения срока действия заклинания. Иначе кидают спасбросок Стойкости (Сл 10 +1 за каждые 20' падения). При успехе не получает урона. При неудаче только половину урона
24-27	Заклинатель получает способность скользить по воздуху, спрыгивая с высоты 30' или более. Заклинатель парит на ветру, двигаясь вниз к земле с вертикальной скоростью 10' за раунд, пока не достигнет земли. Его скорость передвижения составляет 60' за раунд во время скольжения, если ему не удается достичь твердой земли до истечения срока действия заклинания, он падает и получает обычный урон при ударе.
28-29	Заклинатель и до трех дополнительных существ могут скользить по воздуху. Они скользят на ветру, падая к земле с вертикальной скоростью 10 'за раунд. Их скорость передвижения составляет 60' за раунд во время скольжения, и если им не удается достичь твердой земли до истечения срока действия заклинания, они падают и получают обычный урон при ударе.
30-31	Заклинатель и до шести дополнительных существ могут скользить по воздуху. Они скользят на ветру, падая к земле с вертикальной скоростью 10 'за раунд. Их скорость передвижения составляет 60' за раунд во время скольжения, и если им не удается достичь твердой земли до истечения срока действия заклинания, они падают и получают обычный урон при ударе.
32+	Заклинатель падает с любой высоты любое время без получения урона. Кроме того, он холод или невосприимчив к любым связанным опасностям, таким как разреженная атмосфера, сильный высокие температуры, возникающие при входе в атмосферу из вакуума.

Поиск Фамильяра

Уровень: 1 Дистанция: на себя Длительность: Вся жизнь Время чтения: 1 неделя Спасбросок: нет

Общее	Этот длительный ритуал связывает заклинателя с фамильяром. Фамильяр дает о себе знать во время ритуала 50% случаев; иначе он придет к заклинателю через несколько недель после ритуала. Проверка заклинания производится после завершения ритуала, и для произнесения этого заклинания требуется выполнить Сжигание Магии на минимум 10 очков характеристик. Заклинатель получает очки жизни, равные очкам жизни фамильяра и другие способности, в зависимости от вызванного существа. Как только заклинатель вызвал фамильяра (встретив его или нет), он не может вызвать другого, пока текущий не умрет и не пройдет полная луна. Если фамильяр умирает, заклинатель падает от сильной боли, теряет вдвое больше очков жизни чем было у фамильяра и получает -5 к проверкам заклинаний до следующего полнолуния. Рефери может получить больше информации (на стр. 316).
Манифест	Различный
Искажение	Киньте 1d6: (1-3) незначительная; (4-5) значительная; (6) сильнейшая.
Осечка	Отсутствует

1.	Потеряно, неудача, метка покровителя, и искажение. В отличии от обычного заклинания, это заклинание потерянно на целый месяц, а не на один день.
2-11	Потеряно, неудача. Заклинание потерянно на целый месяц, а не на один день.
12-13	Рефери решает.
14-17	Рефери решает
18-19	Рефери решает
20-23	Рефери решает
24-27	Рефери решает
28-29	Рефери решает.
30-31	Рефери решает.
32+	Рефери решает.

Пылающие руки

Уровень: 1 Дистанция: 15′ Длительность: мгновенно Время чтения: 1 действие Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель создает огненные струи из своих голых рук, чтобы сжечь своих врагов.
Манифест	Бросок 1d4: (1) руки заклинателя загорелись; (2) струи огня вылетают с кончиках пальцев волшебника; (3) руки заклинателя превращаются в дымящееся пламя; (4) кожа чернеет и отслаивается, а с костяных рук капает лава.
Искажение	Бросок 1d4: (1) руки навсегда чернеют; (2) простое прикосновение вызывает возгорание бумаги в 25% случаев; (3) волосы на теле сгорели навсегда; (4) заклинатель получает постоянный штраф -2 при проверке заклинаний, связанных с холодом.
Осечка	Бросайте 1d4: (1) струи пламени летят в случайном направлении, струя наносит 1d3 урона всем, кто находится в радиусе 15′ в этом направлении; (2) руки заклинателя загораются, нанося ему 1d3 урона (3); 1d4 случайных вещей заклинателя загораются и сгорают до обугливания; (4) весь огонь в радиусе 15 футов от заклинателя немедленно тухнет.

1	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Одна огненная струя поражает одну цель в радиусе нанося 1d3 пунктов урона.
14-17	Одна огненная струя поражает одну цель в радиусе нанося 1d6 пунктов урона.
18-19	Одна огненная струя поражает одну цель в радиусе нанося 1d6 + УЗ пунктов урона.
20-23	Заклинание создает струю огня, который сжигает до трех целей в радиусе нанося 1d6+УЗ. урона. Все цели должны быть в пределах 10' друг от друга.
24-27	Заклинание создает струю огня, который сжигает до трех целей в радиусе нанося 2d6+УЗ урона. Все цели должны быть в пределах 10' друг от друга.
28-29	Заклинание создает струю огня шириной 10' и длиной 30', наносящую урон, равный 3d6 + УЗ, всем, кто попал в струю.
30-31	Заклинание создает две струи огня шириной 10' и длиной 30', наносящих урон, равный 3d6 + УЗ, всем, кто попал в одну из струй
32+	Заклинатель бьет вокруг себя огнем. Можно выбрать участок от 0 до 180°, который не будет затронут пламенем (то есть, чтобы защитить союзников в этой позиции). Все существа в радиусе 40′ получают урон, равный 4d10 +УЗ.

Силовое воздействие

Уровень: 1 Дистанция: 25′ Длительность: различная Время чтения: 1 действие Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель вызывает невидимую энергию и формирует объекты нужной формы или барьер. При успешной проверке заклинания можно использовать эффект меньшей силы, чем выпало, чтобы получить более слабый, но возможно более полезный эффект.
Манифест	Бросок 1d4: (1) руки заклинателя мерцают, и воздух наполняется силой; (2) облако мерцающих световых пятен принимает форму созданного объекта, а затем исчезает; (3) блоки голубой энергии спускаются сверху, чтобы сформировать объект или барьер, а затем исчезают; (4) Заклинатель очерчивает форму, создаваемую в воздухе, светящимся кончиком пальца.
Искажение	Бросок 1d5: (1) заклинатель навсегда теряет чувство осязания, будто его руки в силовых перчатках (2) мелкие предметы падают вокруг заклинателя от случайных стрел силовой энергии (проливаются напитки, падают вазы,) – это редко приносит пользу; (3) заклинатель всегда парит в полдюйме над землей, он оказывает давление на пол под собой, ловушки срабатывают, тонет в воде и страдает от сложной местности; (4) лицо иногда становится прозрачным, обнажая череп под ним; (5) один раз в день по желанию рефери силовая стена перекрывает путь заклинателя на 1d3 раунда
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель поражен силовым ответным ударом, спасбросок Стойкости со Сл 13, иначе сбит с ног; (2) заклинатель поднят на высоту 3" силовым полем и не может двигаться; необходимо тянуть его, эффект длится 1 час; (3) заклинатель окружает себя пузырем силы, спасбросок Реакции со Сл 10 каждый раунд или катиться на 30′ в случайном направлении; пузырь лопается через 1d6 раунда; (4) в заклинателя летит 1d4 сферы силы, наносят 1 урона каждая.

2.	Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель создает сферу силы размером с яблоко, которую можно метнуть как оружие. Его можно бросить немедленно или оставить в руке волшебника до одного раунда на уровень заклинателя. Он наносит 1d6 урона на уровень заклинателя с дистанцией 25′ за УЗ.
14-17	Волшебник создает парящий диск из силовой энергии на высоте 3′ над землей. Диаметр 3′, следует за заклинателем на расстоянии 5′, можно приказать переместиться на 25′ от заклинателя с помощью мысли. Диск может нести до 100 фунтов за УЗ и длительность 1d6+УЗ ходов. Если по обстоятельствам диск не может оставаться в пределах досягаемости заклинателя, диск исчезает.
18-19	Заклинатель вызывает силовую стену размером с башенный щит в точке в пределах 25′ на 2d6 раунда. Предоставляет бонус +4 КБ соседним существам. Стена не может сдвинуться с места, где она была вызвана, продолжает существовать, если заклинатель выходит из зоны действия.
20-23	То же, что и выше, но создается две стены. Также дают защиту от *магических стрел* в 50% случаев.
24-27	Заклинатель создает стену силы размером 10′ квадратных футов за каждый уровень. Стена не может двигаться, но дает полную защиту от физических атак, *магических стрел*, огня, холода и молний. Стена поглощает урон от этих атак. Длительность 1d6 + УЗ ходов (10 мин) или пока она не поглотит 50 урона. Заклинатель не может атаковать или читать заклинания через стену.
28-29	Заклинатель создает стену силы размером 10′ квадратных футов за каждый уровень. Он может придать этой стене сферическую или полусферическую форму. Стена не может двигаться, но обеспечивает полную защиту от всех физических атак, *магических стрел*, огня, холода и молний. Стена поглощает урон от этих атак. Длительность 1d6 + УЗ *часов* или пока она не поглотит 100 урона. Заклинатель не может атаковать или читать заклинания через стену.
30-31	Заклинатель создает стену силы размером 10′ квадратных футов за каждый уровень. Можно дать стене любую форму, которую можно представить. Стена не двигаться, обеспечивает полную защиту от всех физических атак, *всех заклинаний* и дыхания дракона. Длительность 2d6 + УЗ *часов* или не поглотит 150 урона. Заклинатель не может атаковать или читать заклинания через стену.
32+	Заклинатель создает стену силы размером 20′ квадратных футов за каждый уровень. Он может придать этой стене любую форму, которую только может представить. Стену можно двигать на 10′ за раунд при концентрации. Он обеспечивает полную защиту от всех физических атак, *всех заклинаний* и дыхания дракона. Длительность 2d6 + УЗ *дней* или пока она не поглотит 300 урона. Заклинатель может накладывать заклинание через стену, наслаждаясь ее защитой.

Вызов Покровителя

Уровень: 1 Дистанция: на себя Длительность: различная Время чтения: 1 раунд и заклинание можно использовать ограниченное число раз, в зависимости от *связи с покровителем*. Спасбросок: нет

Общее — Для изучения этого заклинания сначала надо наложить *связь покровителя*. Особенности меняются в зависимости от покровителя. Читая это заклинание, волшебник обращается к покровителю с просьбой о помощи. Это заклинание требует Сжигание Магии на минимум 1 очко характеристик. Покровитель отвечает, посылая помощь, соответствующую последователям; рефери расскажет подробности. Учтите, применения этого заклинания может испортить духовно и физически.

Манифест — Различное

Искажение — Киньте 1d8: (1-4) незначительное (5-7) значительное; (8) сильнейшее.

Осечка — Отсутствует

1. — Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (3 и меньше) искажение + Метка Покровителя; (4-5) Искажение; (6+) Метка Покровителя.

2-11 — Неудача. В отличие от других заклинаний, *Вызов Покровителя* не теряется на день. В зависимости от результатов *связи покровителя*, волшебник все еще может разыграть его.

12-13 Рефери
14-17 решает.
18-19 Рефери
20-23 решает.
24-27 Рефери
28-29 решает.
30-31 Рефери
32+ решает.

Магическая Стрела

Уровень: 1 Дистанция: 150′ и больше Длительность: мгновенно
Время чтения: 1 действие или 1 ход (10 мин) (см. ниже) Спасбросок: нет

Общее — Заклинатель бросает магическую стрелу, которая автоматически поражает врага.

Манифест — Бросьте 1d10: (1) метеор; (2) пылающая стрела; (3) силовая стрела; (4) кричащий орел; (5) черный луч (6) шаровая молния (7) брызги кислоты (8) луч мороза (9) силовой кинжал (10) силовой топор.

Искажение — Бросьте 1d8: (1-4) руки и предплечья заклинателя меняют цвет, на цвет магических стрел: (1) электрический желтый, (2) ледяной синий, (3) кислотно-зеленый, (4) ярко-красный; (5) зрачки и радужная оболочка исчезают, а глаза становятся белыми; (6) кончики пальцев полупрозрачные и почти невидимы, призрачные, будто состоят из чистой энергии силы; (7) теперь при чтении *магическую стрелы*, заклинатель невидим на 1d6 раундов; (8) заклинатель получает камень силы, вращающийся вокруг головы, стукая любое существо в радиусе 3′, нанося 1 урон каждый раунд, включая союзников, кто хочет исцелить, или кто сражается рядом с заклинателем вблизи.

Осечка — Бросок 1d6: (1) множество стрел летит во всех направлениях - все существа в пределах 100′ (союзники и враги) поражены 1d4-1 стрелами, наносящих 1 урон; (2) стрелы запускаются, а затем возвращаются обратно в заклинателя, поражая 1d3-1 стрелами, наносящих 1 урон; (3) взрыв энергии, с центром на заклинателе, наносит 1d6 урона заклинателю и всему в радиусе 10′ (спасбросок Реакции со Сл 10 чтоб только половину урона); (4) отложенный взрыв - сейчас нет on эффекта, но в течении 24 часов, когда заклинатель бросит 1 при *любом* броске кубика (не только d20), одна магическая стрела поражает случайного персонаж в пределах 100′ на 1d4 урона

(поражает заклинателя, если нет других целей) - если за 24 часа не выпадает 1 то без происшествий; (5) заклинатель заряжается энергией силы, так что следующее существо или объект, которого он касается, получает урон от взрыва, 1d6 + 1 урона цели и 1 урона заклинателю; (6) сила направлена вниз, прожигая яму в земле под заклинателем - земля под ним быстро распадается на глубину 1d20′ футов, он падает вниз, оказываясь на дне ямы - он не получает повреждения от падения, так как он «едет» вниз, но на глубине может открыться более низкий уровень подземелья (потенциально можно получить урон), и надо выбраться от туда.

- Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Заклинатель бросает одну стрелу с 1 уроном. Нужна прямая видимость цели. Стрела всегда попадает, но может быть заблокирована определенной магией (например, *магическим щитом*).

14-17 Заклинатель бросает одну стрелу, наносящую 1d4 + УЗ урона. Нужна прямая видимость цели. Стрела никогда не промахивается, хотя может быть заблокирована определенной магией (например, *магическим щитом*).

18-19 Заклинатель бросает 1d4 стрел, каждая наносит 1d4 + УЗ урона. Все стрелы должны быть нацелены в одну цель, находящуюся в прямой видимости. Стрелы никогда не промахиваются, хотя могут быть заблокированы определенной магией (например, *магическим щитом*).

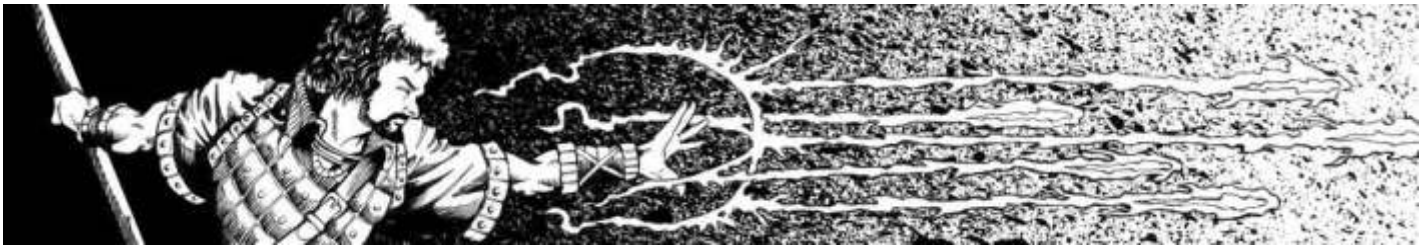
20-23 Заклинатель бросает 1d4 + 2 стрел, каждая наносит 1d6 + УЗ урона. Каждая стрела может быть нацелена в отдельную цель, находящуюся в прямой видимости. Стрелы не промахиваются, хотя могут быть заблокированы определенной магией (например, *магическим щитом)*.

24-27 Заклинатель бросает одну мощную стрелу, наносящую 4d12 + УЗ урона. Нужна прямая быть видимость цели, максимальной дальность 1000′. Стрела никогда не промахивается, хотя может заблокирована определенной магией (например, *магическим щитом)*.

28-29 Заклинатель бросает 1d6 + 3 стрел, каждая наносит 1d8 + УЗ урона. Каждая стрела может быть нацелена в отдельную цель, в прямой видимости на *любом* расстоянии. Стрелы всегда попадают, хотя могут быть заблокированы определенной магией (например, *магическим щитом)*.

30-31 Заклинатель бросает 2d6 + 1 стрел, каждая наносит 1d8 + УЗ урона. Каждая стрела может быть нацелена в отдельную цель. Дистанция - линия прямой видимости, независимо от того, есть ли прямой путь; например, заклинатель может запустить *магическую стрелу* через хрустальный шар или другое гадальное устройство. Эти стрелы пробить *магический щит* или другую защиту; сравните эту проверку заклинания с проверкой заклинания, использованной для создания *магического щита*. Если у стрелы выше, *магический щит* только с 50% шансом поглотить стрелу (бросается для каждой стрелы). Стрелы, которые проходят, наносят урон 1d8+УЗ как обычно.

32+ Заклинатель бросает 3d4 + 2 стрел, каждая наносит 1d10 + УЗ урона. Каждая стрела может быть нацелена в отдельную цель. Можно направить все стелы *в одну цель*, которую не видно, если есть физический кусочек цели (волосы, ноготь, пузырек с кровью и т. д.). Для этого нужен 1 ход (10 мин) на концентрацию для произнесения заклинания, а затем продолжить концентрироваться, пока стрелы ищут цель. Стрелы обнаружат цель, даже если она скрыта или невидима, максимальная дальность 100 миль. Стрелы меняют направление полета и прилагают все усилия, чтобы достичь цели, но не могут пересекать планы. Стрелы двигаются со скоростью до 10 миль в секунду при отсутствии препятствий, но скорость намного ниже, если они движутся по извилистым пещерам. При наличии прямого пути стрелы поражают цель безошибочно.



Магический Щит

Уровень: 1 | Дистанция: касание | Длительность: различная | Время чтения: 1 действие | Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель вызывает магический щит, который защищает его от противников.
Манифест	Бросьте 1d6: (1) диск мерцающей синей силы; (2) желтоватое силовое поле; (3) гигантская рука, отражающая атаки; (4) баклер, излучающий сияющий свет; (5) черная бездонный разрыв на стыке реальности; (6) вихрь воздуха, поражающий нападающих.
Искажение	Бросьте 1d8: (1-4) незначительное; (5-7) значительное; (8) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) щит выглядит как силовой взрыв, направленный внутрь, вместо защиты наносит 1d4 урона, т.к. взрывается внутрь; (2) щит случайно срабатывает на ближайшего врага, давая врагу +4 к КБ на 1d3 хода (10 мин); (3) заклинатель случайно вызывает щит, расположенный горизонтально под ногами, поднимая его на 3'' от земли и заставляя его «скользить» по нему 1d3+1 раунда; это увеличивает его скорость на +10', но дает штраф -1 к атакам, проверкам заклинаний, урону и КБ; (4) заклинатель полностью покрывает себя щитом, который блокирует все атаки, урон, заклинания и физический контакт между ним и остальным миром, так что он полностью заключен в прозрачный пузырь, который делает его неуязвимым для атак, но также и неспособным перемещаться или общаться вне пузыря на 1d4 раунда.

•	Потеряно, неудача, и намного хуже! Бросьте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + осечка; (1-2) искажение; (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель создает слабый щит, который дает бонус +2 к КБ на 1d6 раундов.
14-17	Заклинатель создает щит, который обеспечивает бонус +4 к КБ на 2d6 раундов.
18-19	Заклинатель создает щит, который обеспечивает бонус +4 к КБ на 1d3 хода (10 мин). Заклинатель может наложить щит на себя или на одного союзника касанием
20-23	Заклинатель создает щит, который обеспечивает бонус +4 к КБ на 1d3 хода (10 мин). Заклинатель может наложить щит на себя или на одного союзника касанием. В дополнение к бонусу КБ, щит также блокирует *магические стрелы*.
24-27	Заклинатель создает щит, который защищает его или союзника, которого он коснулся. Щит длится 1d4 + 1 хода (10 мин) и дает три преимущества: бонус +4 к КБ; блокирует *магические стрелы*; и он блокирует большинство атак от обычных стрел, уменьшая урон от любой стрелы, пращи, болта, дротика или другого оружия дальнего боя на 10 очков за атаку.
28-29	Заклинатель вызывает *два* щита, они защищают его, и одного союзника, которого он коснулся. или Каждый щит длится 1d4 часа и имеет *четыре* преимущества: он дает бонус +4 к КБ; блокирует *магические стрелы*; блокирует атаки от обычных стрел, уменьшая урон от любой стрелы, пращи другого оружия дальнего боя на 10 очков за атаку; дает преимущество в контрзаклинании, +2 к любой последующей проверке заклинания, сделанной как контрзаклинание.
30-31	Заклинатель создает множество магических щитов, которые защищают его и его союзников. Заклинатель получает защиту, как и все союзники в радиусе 10'. Каждый щит длится 1d4 + 1 часа и следует за союзниками, даже если они отходят от заклинателя. Каждый щит дает *четыре* преимущества: бонус +6 к КБ; блокирует *магические стрелы*; он блокирует большинство атак от обычных стрел, уменьшая урон от любой стрелы, пращи, болта, дротика или другого оружия дальнего боя на 20 очков за атаку; и дает преимущество в контрзаклинании, бонусу +4 к любой последующей проверке заклинания, сделанной как контрзаклинание.
32+	Заклинатель вызывает сферу мерцающей магической энергии, которая защищает его и его если союзников. Заклинатель заключен в этот магический щит, как и все союзники в радиусе 10'. Мерцающие сферы сохраняются до следующего восхода солнца и следуют за союзниками, даже они отходят от заклинателя. У каждого шара есть *пять* преимуществ: бонус +8 к КБ; блокирует *магические стрелы*; уменьшает урон от *всех* атак на 2 пункта; он блокирует большинство атак от обычных стрел, уменьшая урон от любой стрелы, пращи, болта, дротика или другого оружия дальнего боя на 20 очков за атаку; и дает преимущество в контрзаклинании, равное бонусу +4 к любой последующей проверке заклинания, сделанной как контрзаклинание.

Починка

Уровень: 1 | Дистанция: 5′ | Длительность: различная | Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель чинит сломанные предметы, обычно, простой и повседневной природы. Обратное заклинание, *Разрыв*, может вызвать незначительные дефекты после спасброска Стойкости объекта.
Искажение	Всегда незначительное.
Осечка	Бросьте 1d6: (1) одежда заклинателя распускается и падает кучей ниток у его ног; (2) все ремни, в шнурки, пряжки и застежки в пределах 20′ от заклинателя расстегиваются, в результате штаны, щиты падают на землю, из мешков вываливается содержимое, ботинки расстегиваются, рюкзаки сползают с плеч, и т.д.; (3) глубокие пятна ржавчины появляются на всем металлическом оружии радиусе 10′, давая постоянный штраф -1 к урону; (4) зеленоватый налет появляется на металлических вещах заклинателя, снижая их ценность пока они не будут отполированы; (5) самый сложный механический объект в пределах 20′ (вероятно, арбалет) ломается так, что его очень трудно починить; (6) заклинатель получает небольшую, но надоедливую рану, например ушибленный палец ноги, нет повреждений, но накладывается -1 ко всем броскам на 10 минут.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) объект светится; (2) объект исчезает, а затем появляется исправленным; (3) куча и крошечных гномов выползает из углов и трещин, чтобы починить объект с помощью молоточков наковален, затем убегают; (4) объект плавится, а затем восстанавливается исправленным.

1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Бросьте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + осечка; (1) искажение; (2+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель исправляет незначительный дефект в простом предмете немагической, неживой. природы. Ремонт работает только 24 часа. Ремонтируемый объект должен быть из цельного, материала, объем не более 1 кубического фута и не содержать движущихся частей или сложных механизмов. После ремонта объект как новый. Например, порванная рубашка, отремонтировать вмятину на шлеме, соединить две половинки сломанного меча или восстановить сломанный лук
14-17	Заклинатель исправляет незначительный дефект в простом предмете немагической, неживой. природы. Ремонт работает только 1 неделю. Ремонтируемый объект должен быть из цельного, материала, объем не более 1 кубического фута и не содержать движущихся частей или сложных механизмов. После ремонта объект как новый. Например, порванная рубашка, отремонтировать вмятину на шлеме, соединить две половинки сломанного меча или восстановить сломанный лук
18-19	Заклинатель *навсегда* исправляет незначительный дефект в простом предмете немагической, неживой природы. Ремонтируемый объект должен быть из цельного, материала, объем не более 1 кубического фута и не содержать движущихся частей или сложных механизмов. После ремонта объект как новый. Например, порванная рубашка, отремонтировать вмятину на шлеме, соединить две половинки сломанного меча или восстановить сломанный лук. Есть вероятность 50%, что отремонтированный объект фактически заменен на похожий. Например, вместо починки разорванной туники появляется целая, но другая. Чью-то целую тунику заменили на рваную!
20-23	Заклинатель *навсегда* исправляет один обычный сложный объект с движущимися частями и несколькими элементами. Например, он мог починить арбалет или замок. Размер объекта может соответствовать весу или объему заклинателя. Шансов на замену нет.
24-27	Заклинатель *навсегда* исправляет большой сложный земной объект с подвижными частями и множеством элементов на расстоянии до 100′. Например, разрушенная статую или сломанный фургон. Объект может иметь вес или объем в четыре раза превышающий вес заклинателя.
28-29	Заклинатель *навсегда* исправляет очень большой и сложный объект земного происхождения с подвижными частями и из нескольких элементов, на расстоянии до 100′. Например, можно ремонтировать сломанные стены башни. Починка более крупных объектов требует больше времени, обычно требуется концентрация на 1 ход (10 мин) на тонну веса.
30-31	Заклинатель ремонтирует очень большие объекты большой сложности на расстоянии до 100′, даже если они магические по своей природе. Обратите внимание, что для конкретного объекта

могут потребоваться дополнительные компоненты. Например, треснувший волшебный меч можно починить обычным образом, а починка волшебного посоха может потребовать тех же стихийных энергий, которые присутствовали при его создании.

32+ Заклинатель ремонтирует очень большие объекты, даже если он сложные или волшебные, на расстоянии 100'. По желанию заклинатель может наложить это заклинание на живое существо, чтобы залечить его раны. Тогда заклинание излечивает один дефект за каждое сотворение (например, слепоту, глухоту, отрубленную конечность и т. д.) или 2d6 очков здоровья.

Связь с покровителем

Уровень: 1 Дистанция: на себя или касание (см. ниже) Длительность: вся жизнь
Время чтения: 1 неделя +задание Спасбросок: нет

Общее

Заклинатель обязуется служить сверхъестественному хозяину, заключив договор, он получает его поддержку, пока радует покровителя своим служением. Покровителем может быть демон, дьявол, призрак, дух, элементаль, ангел, властитель хаоса или другое сверхъестественное существо, принявшее услуги заклинателя. Первоначальная церемония занимает одну неделю. Как только договор заключен, заклинатель может попросить поддержку покровителя с помощью заклинания *призыва покровителя*. Покровитель может ответить так и не ответить, как считает нужным. Взамен покровитель может попросить сделать определенные вещи. Заклинатель должен быть преданным в служении, чтоб договор не был расторгнут. Можно провести более одной церемонии, чтобы служить нескольким хозяинам, но это может вызвать вопросы относительно истинной преданности. Это опасная магия; покровитель - это не то же самое, что божество, которому поклоняться жрец. Следует предупредить заклинателя, что он общается со всемогущими духами.

Так же, когда заклинатель установит связь с покровителем, это заклинание может быть случае и использовано для создания связи между другим смертным и покровителем заклинателя. В этом заклинатель, и цель должны потратить неделю на церемонию, которая требует могущественной клятвы верности покровителю. Очень сильные существа скорее установят связь с покровителями благосклонно относящимся к могущественным последователям. Как правило, проверка заклинания *связь с покровителем* получает бонус +2, если цель 5 уровня (5 КЗ) и выше, и +4 если 9 уровень (9 КЗ) и выше. В конце церемонии заклинание запечатывает связь. Принятие дополнительных последователей для своего покровителя может принести пользу заклинателю, и дары последователям, однако требует верности последователей.

Использования этого заклинания может испортить заклинателя как духовно, так и физически.

Манифест Различный

Искажение Всегда метка покровителя

Осечка Отсутствует

	Когда применяется на себя	Когда применяется на другого
1	Потеряно и Метка Покровителя!	
2-11	Неудача. В отличие от обычных заклинаний это заклинание потеряно на месяц, а не день.	
12-13	Заклинатель вступает в контакт со своим покровителем и успешно ведет переговоры об условиях договора. Он узнает, что заклинание *призыва покровителя* связано с его покровителем, но может использовать его только один раз в неделю. Каждый раз, когда он использует *Призыв покровителя*, он в долгу перед своим покровителем, который в какой-то момент взыскивает долг. Покровитель отмечает заклинателя как своего слугу неприметным клеймом или символом где-то на теле.	Заклинатель устанавливает простую связь между целью и его покровителем. Покровитель знает об этом, цель является одной из многих. Цель может делать проверки Удачи раз в месяц со штрафом -4, чтобы попросить у покровителя *незначительную* немагическую услугу (при нехватке золота для переправы, цели может повезти и его перевезут бесплатно.) При проверке есть накапливающийся 1% шанс, что покровитель попросит что-то взамен. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 последователей он получает бонус +1 к будущим проверкам на *связь покровителя* и *призыва покровителя* (макс. +5).
14-17	Заклинатель вступает в контакт со своим, когда покровителем и считается полезной пешкой. Заклинатель получает заметный знак покровителя на руке или лице. Заклинатель узнает, что заклинание *призыва покровителя* относится к его покровителю, и может произносить его один раз в день. Каждый раз, он произносит заклинание *Призыв покровителя*, заклинатель обязан своему покровителю, который в какой-то момент взыскивает долг.	Заклинатель создает связь между покровителем и целью, подходящей его желаниям. Цель получает заметный знак покровителя на руке или лице и может делать проверку Удачи раз в месяц со штрафом -2, чтобы попросить у покровителя *незначительную* немагическую услугу. При этой проверке есть 1% накопительный шанса, что покровитель попросит что-то взамен. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 последователей он получает +1 к проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. +5).
18-19	Заклинатель вступает в контакт со своим обязан покровителем и получает знак благосклонности. Он получает заметный знак покровителя на лице. Заклинатель изучает заклинание *призыва покровителя*, как оно относится к его покровителю, и может произносить его один раз в день с бонусом +1 к проверке. Каждый раз, когда он произносит заклинание *призыв покровителя*, заклинатель своему покровителю, который в какой-то момент взыскивает долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим покровителем и целью, важной для его целей. Цель получает заметный знак покровителя на руке или лице и может раз в месяц проверять Удачу, чтобы попросить у покровителя *незначительную* немагическую услугу. При этой проверке есть 1% накопительный шанса, что покровитель попросит что-то. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 связанных последователей он получает +1 к проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. +5).
20-23	Заклинатель приходит к соглашению со своим покровителем. Он получает заметный знак покровителя на лице. Заклинатель изучает заклинание *призыва покровителя*, как оно относится к его покровителю, и может произносить его дважды в день с бонусом +1 к проверке заклинания. Каждый раз, когда он произносит заклинание *Призыв покровителя*, заклинатель обязан своему покровителю, который в какой-то момент взыскивает долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим с покровителем и целью. По неизвестным причинам покровитель необъяснимым образом увлекается им; покровитель, вероятно, будет использовать его в будущем, это обнаружится, когда придет время. Покровитель дарует заклинателю незначительное благо в виде бонуса +2 при следующем *призыва покровителя* или заклинании покровителя. Цель получает заметный знак покровителя на руке или лице и может один раз в месяц делать проверки Удачи бонусом +1, чтобы попросить у покровителя *незначительную* немагическую услугу. При этой проверке есть 1% накопительный шанса, что покровитель попросит что-то взамен. Заклинатель полезны последователи; за каждые 10 связанных последователей он получает +1 к будущим проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. бонус +5).

Связь с покровителем (продолжение)		
	Когда применяется на себя	**Когда применяется на другого**
24-27	Покровитель считает заклинателя заклинание важным для достижения своих целей. Он заключает договор с покровителем и отмечается как один из последователей. Заклинатель изучает *призыва покровителя*, как оно относится к его покровителю, и может произносить его до двух раз в день с бонусом +1 к проверке заклинания. Покровитель также делает заклинателю подарок (за который, конечно же, следует ожидать встречного подарка). Дар – это заклинание одного покровителя, выбираемое из списка заклинаний покровителя. Заклинатель может произносить это заклинание один раз в день вместо заклинания призыва покровителя. Каждый раз, когда он произносит это заклинание покровителя или *призывает покровителя*, заклинатель обязан своему покровителю, который в какой-то момент потребует выплатить долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим покровителем и цели, который очень полезен для покровителя. Покровитель дарует заклинателю незначительное благо в виде бонуса +2 при следующем применении *призыва покровителя* или заклинания покровителя. Дает цели незначительное благо - бонуса +1 к его следующему действию в службе покровителю. Цель получает заметный знак покровителя на руке или лице и может делать проверку Удачи один раз в месяц, чтобы просить у покровителя *незначительную, немагическую*, услугу. При этой проверке есть 1% накопительный шанс, что покровитель попросит что-то взамен. Еще покровитель посылает последователей, для помощи цели в его обычных действиях. Последователи это 1d4+1 воинов уровня 1d3 каждый. На всех есть клеймо покровителя. Воины служат с абсолютной лояльностью (никаких проверок морали не требуется), ничего не просят взамен, кроме соблюдения принципов покровителя. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 связанных последователей +1 к будущим проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (максимальный бонус +5).

Связь с покровителем (продолжение)		
	Когда применяется на себя	**Когда применяется на другого**
28-29	Покровитель считает заклинателя заклинание незаменимым для достижения своих долгосрочных целей. Заклинатель изучает *призыва покровителя*, как оно относится к его покровителю, и может произносить его до трех раз в день с бонусом +1 к проверке заклинания. Покровитель также делает заклинателю подарок (за который, конечно же, следует ожидать встречного подарка). Дар – это заклинание одного покровителя, выбираемое из списка заклинаний покровителя. Заклинатель может произносить это заклинание один раз в день вместо заклинания призыва покровителя. Каждый раз, когда он произносит это заклинание покровителя или *призывает покровителя*, заклинатель обязан своему покровителю, который в какой-то момент потребует выплатить долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим покровителем и целью, которая чрезвычайно полезна покровителя. Покровитель дарует заклинателю незначительное благо в виде +2 при следующем применении *призыва покровителя* или заклинания покровителя. Дает цели незначительное благо - бонуса +1 к его следующему действию на службе покровителю. Цель получает заметный знак покровителя на руке или лице и может делать проверку Удачи один раз в месяц с бонусом +2, чтобы просить у покровителя *серьезную,* возможно *магическую*, услугу. Например, при попытке переправы без золота, цель может внезапно переправить гигантский орел. При этой проверке есть 2% накопительный шанс, что покровитель попросит что-то взамен. Так же покровитель посылает последователей, для помощи цели в ее обычных действиях. Последователи это 1d4+1 воинов уровня 1d3 каждый. На всех есть клеймо покровителя. Воины служат с абсолютной лояльностью (нет проверок морали), ничего не просят взамен, кроме соблюдения принципов покровителя. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 связанных последователей дается +1 к будущим проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. бонус +5).
30-31	Покровитель заклинателя считает его к делает незаменимым для достижения его долгосрочных целей. Заклинатель изучает заклинание *Призыв покровителя*, как оно относится к его покровителю, и может произносить его до трех раз в день с бонусом +2 проверке правописания. Покровитель также заклинателю подарок (за который, конечно же, следует ожидать встречного подарка). Дар – это заклинание одного покровителя, выбираемое из списка заклинаний покровителя. Заклинатель может произносить это заклинание один раз в день вместо заклинания *призыва покровителя*. Каждый раз, когда он произносит это заклинание покровителя или *призывает покровителя*, заклинатель в долгу перед покровителем, который в какой-то момент взыскивает долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим покровителем и целью, без которой он не может обойтись. Покровитель дарует заклинателю большое благо в виде *постоянного* бонуса +1 ко всем *призывам покровителя* и заклинаниям покровителя. Дает цели большое благо в виде бонуса +1 один раз в день к действиям в службе покровителю. Цель получает заметную отметку покровителя на руке или лице и может делать проверку Удачи один раз в месяц с бонусом +3, чтобы попросить у покровителя *серьезную*, возможно магическую, услугу. При этой проверке есть 2% накопительный шанс, что покровитель попросит что-то взамен. Еще покровитель посылает последователей, чтобы помочь цели в его обычных действиях. Последователи состоят из 1d4+1 воинов уровня 1d3 каждый. На всех есть клеймо покровителя. Воины служат с абсолютной лояльностью (нет проверок морали), ничего не просят взамен, кроме соблюдения принципов покровителя. Заклинателю полезны последователи; за каждые 10 связанных последователей дается +1 к будущим проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. бонус +5).

Связь с покровителем (продолжение)		
	Когда применяется на себя	**Когда применяется на другого**
32+	Покровитель считает заклинателя целей. - это неотъемлемой частью своих долгосрочных Заклинатель изучает заклинание *призыва покровителя*, поскольку оно относится к его покровителю, и может произносить его до четырех раз в день с бонусом +2 к проверке заклинания. Покровитель также делает заклинателю подарок (за который, конечно же, следует ожидать встречного подарка). Подарок *два* заклинания покровителя, выбранные из списка заклинаний покровителя. Заклинатель может использовать любое из этих заклинаний один раз в день вместо применения заклинания призыва *покровителя*. Каждый раз, когда он произносит одно из этих заклинаний покровителя или призывает покровителя, заклинатель обязан своему покровителю, который в какой-то момент потребует выплатить долг.	Заклинатель устанавливает связь между своим покровителем и целью, без которого он не может обойтись. Покровитель дарует заклинателю большое благо в виде *постоянного* бонуса +1 ко всем *призывам покровителя* и заклинаниям покровителя. Дает цели большое благо в виде бонуса +1 один раз в день к действиям в службе покровителю. Цель получает заметную отметку покровителя на руке или лице и может делать проверку Удачи один раз в месяц с бонусом +4, чтобы попросить у покровителя *серьезную,* возможно магическую, услугу. При этой проверке есть 2% накопительный шанс, что покровитель попросит что-то взамен. Еще покровитель посылает последователей, чтобы помочь цели в его обычных действиях. Последователи это 1d4+1 воинов уровня 1d3 каждый. На всех есть клеймо покровителя. Они, воины, служат с абсолютной лояльностью (никаких проверок морали не требуется), ничего не просят взамен, кроме приверженности принципам покровителя. За каждые 10 связанных последователей он получает бонус +1 к будущим проверкам *связи покровителя* и *призыва покровителя* (макс. бонус +5).

Чтение Магии

Уровень: 1 Дистанция: 5′ Длительность: различная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель может читать магический текст, такой как свитки, книги и фолианты, надписи на мечах, арках и т. д. Это позволяет понять, но не активирует заклинание. Заклинатель может выучить обратное заклинания, называемое *запутывание магии*, которая делает магический текст неразборчивым (даже для работы этого заклинания).
Манифест	Бросок 1d4: (1) глаза заклинателя светятся; (2) текст светится; (3) буквы текста превращаются в новые, разборчивой формы; (4) нет.
Искажение	Бросок 1d6: (1-2) незначительное; (3) на кожу заклинателя наносится 1d6 светящихся татуировок мистических рун; (4) глаза приобретают желтоватую пленку, когда он смотрит на написанные слова; (5) кончики пальцев заклинателя навсегда запачканы чернилами; (6) значительное.
Осечка	Бросок 1d6: (1) разум заклинателя путает буквы, не может читать 1d4 дней; (2) заклинатель искажает визуальное восприятие всех союзников в радиусе 20′, они не могут 1d3 часов; (3) заклинатель случайно зачаровывает ближайший текст, делая его магическим текстом, теперь можно прочитать только *чтением магии*; (4) 1d6 страниц в радиусе 100′ магическим образом искажаются, буквы меняются местами, делая страницу полностью нечитаемой, нужно вручную пытаться переставлять буквы; (5) ближайшая книга полностью переведена на другой язык (см. Приложение L для идей; бросьте d%); (6) на следующий день каждое слово, произнесенное волшебником, визуально появляется перед ним как черный дым в форме соответствующих букв, вылетающих из его рта
1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (1 и меньше) искажение; (2+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель может читать магический текст в течение 1 раунда, достаточно долго, чтобы на прочитать одно предложение или фразу. Он сохраняет понимание этой фразы даже после окончания срока действия. Чтение полного свитка заклинания обычно занимает 1 ход (10 мин) уровень заклинания, поэтому этого времени недостаточно, чтобы прочитать все заклинание.
14-17	Заклинатель может читать магический текст в течение 1 хода (10 мин), достаточно для чтения заклинания 1 уровня. Он сохраняет понимание этой фразы даже после окончания срока действия.
18-19	Заклинатель может читать магический текст 2 хода (10 мин), достаточно для чтения заклинание 2 уровня. Он сохраняет понимание этой фразы даже после окончания срока действия. Заклинатель также может читать основные магические руны и глифы, достаточные для расшифровки обычного сообщения заклинания *рунического алфавит*а или другой рунной надписи.
20-23	Заклинатель может читать магический текст 3 хода (10 мин), достаточно для чтения заклинание 3 уровня. Он сохраняет понимание этой фразы даже после окончания срока действия. Заклинатель также может читать основные магические руны и глифы, достаточные для расшифровки обычного сообщения заклинания *рунического алфавит*а или другой рунной надписи.
24-27	Заклинатель и соседний союзник могут читать магический текст в течение 1 часа. Они также могут читать основные магические руны и символы, достаточные для расшифровки обычного сообщения заклинания *рунического алфавита* или другой рунной надписи.
28-29	В течение 1 дня заклинатель и все союзники в радиусе 20′ могут читать весь магический текст, все руны и надписи, а также 1d4 дополнительных земных письменных языка. Языками будут первые незнакомые встреченные языка пока длится это заклинание
30-31	В течение 1 недели заклинатель и все союзники в радиусе 20′ могут читать весь магический текст, все руны и надписи, а также 1d4+2 дополнительных земных письменных языка. Языками будут первые незнакомые встреченные языка пока длится это заклинание
32+	В течение 1 месяца заклинатель может читать *все что написано* - будь то земные или магические, рунические или буквенные, начертанные или невидимые. Если в пределах прямой видимости есть текст, заклинатель может его прочитать.

Оживить веревку

Уровень: 1 Дистанция: 30′ и больше Длительность: различная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель вызывает из ниоткуда веревку и приказывает ей выполнять его приказы. Веревкой можно связывать врагов, лазать по стенам, пересекать овраги, поднимать друзей или врагов, давать форму букв или делать другие удивительные вещи. В отличие от других заклинаний, у этого заклинания можно выбрать любой результат с более низкой проверкой заклинания.
Манифест	Бросок 1d4: (1) обычная веревка появляется из воздуха; (2) веревка спускается сверху; (3) веревка вылезает из земли, словно змея, а затем становится похожей на веревку; (4) разноцветные нити прорастают из земли и сливаются в веревку.
Искажение	Бросок 1d4: (1) кожа заклинателя делается липкой на вид и на ощупь; (2) руки заклинателя. удлиняются на 1d4+4′′, а суставы смягчаются, придавая конечностям вид, подобный щупальцам; (3) вырастет шестой пальцев на каждой руке; (4) вырастает шестой палец на каждой ступне
Осечка	Бросок 1d4: (1) следующие 1d4 часов заклинатель отталкивает веревки, будто невидимым силовым полем - веревки всегда «отскакивают», когда он приближается, и выскальзывают из его руки, когда он пытается схватить одну; (2) вызванная веревка немедленно надежно связать заклинателя (проверка Ловкости или Силы со Сл 15 для побега); (3) заклинатель и 1d4 ближайших союзников стягиваются вместе связывают магической веревкой (проверка Ловкости или Силы со Сл 15 для побега); (4) Появляются 1d4 движущиеся веревок и начинают атаковать всех ближайших существ! (КБ 8, 5 очков жизни, атака в ближнем бою хлыстом +3 (урон 1d3)).

1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + Метка Покровителя + осечка (1-2) искажение; (3+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель вызывает из ниоткуда веревку длиной до 100′. Веревка существует 1 ход (10 мин).
14-17	Заклинатель вызывает веревку, как указано выше. Используя существующую или вызванную веревку, он может приказать веревке принять любую форму. Это может быть символ (например, с квадрат), буква, цифры или что-нибудь еще. Веревке нужно 1d4 раунда, в зависимости от сложности формы.
18-19	Заклинатель вызывает веревку, как указано выше. Используя существующую или вызванную веревку, он может приказать веревке связать одну цель. Веревка быстро обвивается вокруг цели, а затем сжимается. Цель делает спасбросок Реакции со Сл равной проверке заклинания, чтобы выпутаться. Связанная цель не может двигаться или выполнять действия, кроме разговора. В будущих раундах цель может повторить проверку Силы или Ловкости, чтоб выпутаться
20-23	Заклинатель вызывает веревку, как указано выше. Он приказывает существующей или вызванной веревке подняться в воздух. Веревка подниматься прямо вверх, под углом или может висеть горизонтально. Ее не нужно крепить ни к чему, выдерживает до 400 фунтов веса без крепления (с креплением может выдержать больший вес). По ней можно подняться как обычно. Она остается в этом положении, волшебным образом плавая в воздухе, до 1 ход (10 мин), после падает на землю.
24-27	Заклинатель вызывает веревку, как указано выше. Используя существующую или вызванную и веревку, он может приказать веревке поднять цель в воздух. Веревка слегка обвивается вокруг ног талии цели (требуется около 5 футов от ее длины), затем поднимает цель на любую указанную высоту, пока низ веревки все еще касается земли. Веревка может поднять цель весом до 400 фунтов. Цель может подниматься прямо вверх или под углом со скоростью 50′ за раунд.
28-29	Заклинатель вызывает веревку, как указано выше. Используя существующую или вызванную веревку, он может приказать веревке связать цель (как результат 18-19 выше) или поднять ее (как результат 24-27 выше), а затем *также* перетащить цель со скоростью до 30′ за раунд. Можно командовать веревке двигаться в течении 1 хода (10 мин), если один ее конец в пределах 30′ от вас.
30-31	Любом приведенный выше результат, только дальность действия увеличивается до 300′.
32+	Любом приведенный выше результат, только время действия увеличивается до 1 часа.

Рунический алфавит, смертных

Уровень: 1 Дистанция: начертанная руна Длительность: пока не сработает Время чтения: 1 ход (10 мин)
Спасбросок: воля vs. проверки; -1, если у цели противоположное заклинателю мировоззрение

Общее

Волшебники учат алфавиты магических символов, при написании которых происходят проверка невероятные вещи. Существуют разные алфавиты: руны дварфов, старшие сигилы, иероглифы сфинксов и знаки отдельных магов. С помощью этого заклинания заклинатель может создавать простейшие руны, понятные смертным. Мировоззрение заклинателя пропитывается начерченной, руной существо, активирующее руну противоположного мировоззрения, страдает более ужасными эффектами. Заклинатель чертит знак, используя дорогостоящие редкие материалы, их необходимо купить заранее по цене 50 зм за руну. Проверка заклинания дает какие энергии вложены в руну; заклинатель так же может выбрать *одну* руну с результатом проверки ниже, чем выпало. Руна может быть начерчена на любом объекте: книге, надгробии, двери, полу и т. д. Вычтите -2 из проверки, чтобы начертить руну в воздухе; -4 начертить незаметно; или -8 для *постоянного* эффекта (не исчезает при срабатывании). Эффект срабатывает для конкретного знака, как описано ниже: при прикосновении, пристальном взгляде и прочее. При неудачной проверке знак шипит и растворяется, а материалы теряются. При успехе заклинания это Сл для спасброска противника. Можно определить неизвестную руну *чтением магии* или успешной проверкой заклинания *рунического алфавита* против результата проверки создавшего его заклинателя.

Манифест Покрытая письменами руна

Искажение Бросок 1d4: (1) заклинатель получает немагическую рунический символ, навсегда выжженный на одной щеке; (2) морщины на лбу такие глубокие, что кажется, что в них находится третий глаз, который исчезает при ближайшем рассмотрении; (3) незначительное; (4) значительное.

Осечка Бросок 1d4: (1) случайная руна (бросьте d10+10 по таблице заклинаний) начертана на руке каких заклинателя, а затем немедленно срабатывает; (2) руна начерчена, но не активируется ни при обстоятельствах, дорогостоящая «татуировка» для цели; (3) заклинатель выжигает навсегда символ, похожий на его лицо; (4) заклинатель забывает, как читать и писать на 1d6 ходов (10 мин), он не может читать это или любое другое заклинание, зависящее от грамотности.

1. Потеряно, неудача и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 или меньше) искажение + осечка + метка покровителя, (1-2) искажение, (3) метка покровителя (или искажения если нет покровителя), (4+) осечка

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 *Тревога*. При любом воздействии (без спасброков) на целевой объект (размером до человека) звучит громкий сигнал тревоги. В качестве альтернативы, сигнал тревоги может уведомить заклинателя мысленно и не издавать звука. Уведомление имеет дальность 1 миля.

14-17 *Послание.* При срабатывании (без спасбросков) руна поет заранее определенное сообщение. Сообщение может повторяться до трех раз.

18-19 *Блок.* Существа размером до человека не могут пройти через (или рядом) дверь, окно, портал или другой неодушевленный объект (спасбросок Воли отменяет).

20-23 *Неподвижность.* Существа, не могут поднять или переместить (спасбросок Воли отменяет) целевой объект (размером до человека, включая составные объекты, как стопка монет).

24-27 *Правдивость.* Существа не могут лгать или обманывать в пределах видимости этой руны (спасбросок Воли отменяет).

28-29 *Забывчивость*. Существа, смотревшие на целевой объект (размером до одного человека за уровень заклинателя), забывают о нем, в момент, когда отвлекается от него (спасбросок Воли отменяет).

30-31 *Сон*. Существа, наблюдающие за срабатыванием руны, засыпают (спасбросок Воли отменяет). Сон обычный, и цель может быть разбужена обычными способами.

32+ *Проклятие.* Руна накладывает слабое проклятие на существо, которое ее видит (спасбросок Воли отменяет). Проклятие высасывает 1d3 пунктов Удачи и может иметь вторичный не приятный эффект. (См. Приложение С для получения дополнительной информации.)

Сон

Уровень: 1 Дистанция: 60′ Длительность: разная Время чтения: 1 действия Спасбросок: воля vs. проверка

Общее	Заклинатель убаюкивает цель глубоким крепким сном.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) луч мерцающей пыли; (2) крылья лебедя, поднимаются из земли и обхватывают цель; (3) мягкие белые облака, окутывающие голову цели; (4) волны синего света.
Искажение	Бросок 1d6: (1) у заклинателя постоянная бессонница, не имеет немедленного эффекта, но проявляется как постоянный штраф ко всем броскам. Штраф увеличивается, -1 через день, -2 через неделю и -3 через месяц; (2) заклинатель испускает неприятный запах, от которого головокружение на 1 хода (10 мин) в пределах 20′; (3-4) незначительное; (5-6) значительное.
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель немедленно впадает в обычный сон; (2) заклинатель и 1d4 ближайших союзников немедленно впадают в обычный сон; (3) заклинатель впадает в кому, из которого его можно вывести только с помощью медицинской помощи или магических средств; (4) заклинатель встряхивает всех существ в радиусе 50′ до полной бдительности, отменяя весь сон (магический или другой), а также все оцепенения, галлюцинации и другие отвлекающие статусы.

1.	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + осечка; (1) искажение (2+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Одна цель радиусе действия делает спасбросок или засыпает на 1d6 ходов (10 мин). Цель можно разбудить обычными способами. При произнесении заклинания надо указать условие прерывания, автоматически пробуждающие цель. Поцелуй принца, запах розы или что-то еще. Заклинателю надо обладать материальными компонентами, относящимися к прерыванию.
14-17	До двух целей в пределах действия заклинания делает спасбросок или засыпает на 1d6 ходов (10 мин). Цели можно разбудить обычными способами. При произнесении надо указать условие прерывания, автоматически пробуждающие цель. Например, звук удара часов в полночь. Заклинатель должен обладать материальными компонентами, относящимися к прерыванию.
18-19	До трех целей в пределах действия заклинания делает спасбросок или засыпает на 1d4 часа. Цели можно разбудить обычными способами. При произнесении надо указать условие прерывания, автоматически пробуждающие цель. Например, звук удара часов в полночь. Заклинатель должен обладать материальными компонентами, относящимися к прерыванию.
20-23	До четырех целей должны сделать спасбросок или впасть в обычный сон на 1d6 часов, или одна. цель в сверхъестественный сон на 1d4 часа. Обычный сон можно прервать обычными способами, а сверхъестественный только рассеиванием магии или аналогичными отменяющими эффектами. Как обычный, так и сверхъестественный сон должны иметь определенное условие прерывания, которое автоматически пробуждает цель. Заклинатель должен обладать материальными компонентами, относящимися к условию прерывания сна
24-27	До восьми целей делают спасбросок или впадают в обычный сон на 1d7 дней, или одна цель впадает в сверхъестественный сон на 1d3 дней без спасброска. Обычный сон можно прервать обычными способами, сверхъестественный только с помощью рассеивания магии или аналогичными отменяющими эффектами

Как обычный, так и сверхъестественный сон должны иметь определенное условие прерывания, автоматически пробуждающее цель. Например, поцелуй принца или звук боя часов в полночь. Заклинатель должен иметь материальные компоненты, относящийся к условию прерывания.

28-29 В радиусе 200', заклинатель может погрузить одну цель в сверхъестественный, бесконечный сон без спасброска; или обычный бесконечный сон (со спасброском) группу до 16 целей. Хотя обычный сон можно прервать обычными способами, сверхъестественный сон может быть прерван только определенным условием прерывания (например, поцелуем принца или ароматом розы) или антимагическими эффектами, такими как рассеивание магии.

30-31 Заклинатель усыпляет огромные толпы людей. Все недружелюбные существа в радиусе 200' должны сделать спасбросок или заснуть. Сон обычный, цель можно разбудить обычным способом (грубая встряска, вода на лицо и т. д.). Существа спят в течение 1d7+1 дней, если их не разбудили.

32+ Обычный сон для всех: заклинатель заставляет мир вокруг себя останавливается и засыпает. Все существа в пределах 500 ярдов засыпают. Существа 4 или меньше КЗ не делают спасбросков. Затронуты все: птицы, насекомые и мелкие животных, люди. Как дружественные, так и недружелюбные существа. Поражаются и растения; закрывают лепестки или цветы. Эффект выглядит сверхъестественным, и его нельзя нарушить. Затронутый мир продолжает дремать до тех пор, пока не наступит определенное состояние прерывания (например, восходит новая луна или не прошло 100 лет). Только очень сильная магия может закончить эффект раньше.

Паучьи лапы

Уровень: 1 | Дистанция: на себя или касание (см. ниже) | Длительность: 1 ход (10 мин) за УЗ
Время чтения: 1 действия | Спасбросок: нет

Общее Заклинатель получает способность паука лазить по вертикальным поверхностям.

Манифест Бросьте 1d4: (1) четыре дополнительные паучьи лапы вырастают из туловища заклинателя; (2) руки и ноги заклинателя сочатся липкой слизью; (3) пальцы рук и ног заклинателя светятся странным оранжевым светом; (4) заклинатель выращивает шесть дополнительных глаз.

Искажение Бросок 1d6: (1) вырастают на спине четыре больших паучьих лапы; (2) заклинатель может плести небольшие сети, как паук, и бросать на 30' как липкую слизь (дальняя атака, проверка Силы или Ловкости со Сл 12 для побега); (3) вырастают короткие тонкие волоски на поверхности кожи, как у паука; (4) вырастает шесть глаз, вокруг обычных глаз, напоминают глаза паука; (5) руки и ноги выделяют маслянистую липкую субстанцию, маленькие предметы прилипают;(6) незначительное

Осечка Бросок 1d5: (1) заклинателя прижимает к полу и не может пошевелить ногами, пока не сделает проверку Силы со Сл 16; (2) заклинатель делает свои конечности магически скользкими, и ему трудно стоять прямо 1d6 раундов, падает, если не делает проверку Ловкости со Сл 12 каждый раунд; (3) заклинатель кидает сгусток паутины в ближайшего союзника, связывая его, пока он не сделает проверку Силы или Ловкости со Сл 12, чтобы освободиться; (4) заклинатель вызывает орду ядовитых пауков, они прибывает на один раунд позже среди всех ближайших существ, наносят множество укусов и заставляя всех существ в радиусе 50' делать спасбросок Стойкости со Сл 8 при провале отравлен слабым ядом (урон 1; штраф -1 ко всем броскам на 1 час); (5) заклинатель и 1d4 ближайших существ переворачиваются вверх ногами в воздухе, при этом их ноги прилипают к точке в воздухе примерно на 8' над уровнем земли, и хотя они могут двигаться как обычно по этому «потолку» они остаются перевернутыми в течение 1d6 часов.

1. Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + осечка; (1-2) искажение; (3+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Заклинатель становится намного более опытным в лазании, получая бонус +10 к проверкам Лазания, пока его руки и ноги обнажены. Предметы весом менее 5 фунтов. прилипают к рукам заклинателя, делая невозможным произнесение заклинаний в это время.

14-17 Заклинатель становится чрезвычайно опытным в лазании, получая бонус +20 к проверкам Лазания, пока его руки и ноги обнажены. Предметы весом менее 5 фунтов. прилипать к рукам заклинателя, невозможным произнесение заклинаний в это время.

18-19 Заклинатель получает реальную способность лазать, как у паука, пока его руки и ноги обнажены. Он может висеть вверх ногами, карабкаться по полностью вертикальным поверхностям без опор для рук, перемещаться по паутине и даже бегать вверх ногами по притупленным углам. Он движется с нормальной скоростью, не нужно делать проверки Лазания. Он невосприимчив к заклинанию *паутина*. Руки и ноги заклинателя должны оставаться голыми, предметы весом менее 5 фунтов прилипать к его рукам, делая невозможным произнесение заклинаний в это время.

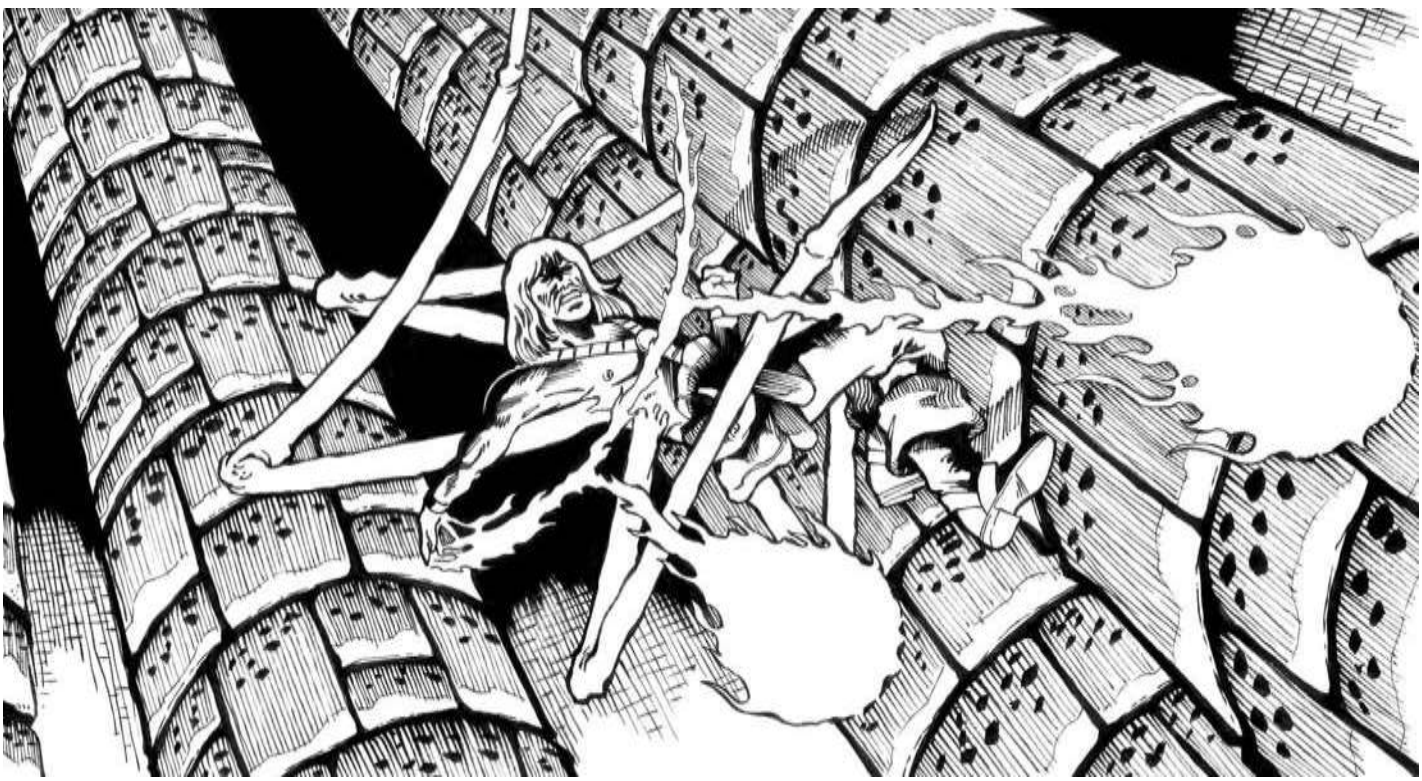
20-23 Заклинатель получает реальную способность лазать, как паук, даже в перчатках и обуви, и с предметами в руках. Он может висеть вверх ногами, карабкаться вертикальным поверхностям без опор для рук, перемещаться по паутине и даже бегать вверх ногами по притупленным углам. Он движется со обычной скоростью, не надо делать проверки Лазания, невосприимчив к *паутине*.

24-27 Заклинатель и один союзник, которого коснулись, получают реальную способность лазать, как паук, даже при использовании перчаток и обуви и с предметами в руках. Они могут висеть вверх ногами, карабкаться по совершенно вертикальным поверхностям без опор для рук, перемещаться по паутине и даже бегать вверх ногами по притупленным углам. Они движутся со своей обычной скоростью, им не нужно делать проверки Лазания, и они невосприимчивы к заклинанию *паутины*.

28-29 Заклинатель и все союзники в радиусе 10′ получают реальную способность лазать, как паук, даже при использовании перчаток и обуви и с предметами в руках. Они могут висеть вверх ногами, карабкаться по совершенно вертикальным поверхностям без опор для рук, перемещаться по паутине и даже бегать вверх ногами по притупленным углам. Они движутся со своей обычной скоростью, им не нужно делать проверки Лазания, и они невосприимчивы к заклинанию *паутины*.

30-31 На 1 час за УЗ заклинатель и все союзники в радиусе 10′ получают реальную способность лазать, как у паука, даже при в перчатках и обуви, и с предметами в руках. Они могут висеть вверх ногами, карабкаться по полностью вертикальным поверхностям без опор для рук, перемещаться по паутине и даже бегать вверх ногами по притупленным углам. Они движутся с обычной скоростью, не надо делать проверки Лазания, и невосприимчивы к заклинаниям *паутины*.

32+ До следующего дня заклинатель и все союзники в радиусе 20′ получают все способности паука. Во-первых, они могут лазать как природная способность, висеть вверх ногами, лазать по вертикальным поверхностям и выступам, и передвигаться по любой поверхности не обращая внимания на опоры. Во-вторых, могут запускать липкую паутину, которая может связать врагов. Это дальнобойная атака с бонусом +4 дистанцией 50′, цели не могут двигаться или выполнять любые действия, пока не сделают проверку Силы или Ловкости со Сл 16. Наконец, атаки в ближнем бою идут с ядом; при любой нанесенной ране надо сделать спасбросок Стойкости со Сл 16, или цель получает дополнительный урон 1d6 и теряет 1d4 пунктов Силы.



Чревовещание

Уровень: 1	Дистанция: 30′ или больше	Длительность: 1 раунд или больше
	Время чтения: 1 действия	Спасбросок: иногда (воля, см. ниже)

Общее — Заклинатель проецирует звук своего голоса из другого места, например, из соседней комнаты, животного или статуи, из коридора и т. д.

Манифест — Зависит от проверки (см. ниже). Либо нет визуального проявления, либо бросьте 1d4: (1) говорил «тепловые волны» в области звука; (2) дуновения воздуха и колыхания пыли, как если бы кто-то с этой позиции; (3) искрящийся воздух; (4) эхо или отзвук.

Искажение — Бросок 1d12: (1-6) заклинатель все еще может говорить на обычных языках, но звук его голоса навсегда меняется, напоминая (1) ржание лошади, (2) жужжание пчелы, (3) рев козла, (4) хрюк свиньи, (5) львиный рык, (6) лай собаки; (7-12) голос заклинателя навсегда перемещен и исходит из (7) его ног, (8) его левой руки, (9) его спины (часто его трудно слышать), (10) точки на 20′ над ним, (11) острие оружия, которое он носит, (12) ближайший человек противоположного пола.

Осечка — Бросок 1d4: (1) заклинатель создает чудовищный растущий гул, вокруг себя, привлекая к себе внимание; (2) заклинатель меняет всю речь в радиусе 100′ от себя на 1d4+1 часа, в результате чего голос каждого человека исходит от другого ближайшего человека, создавая постоянную путаницу того кто говорит; (3) заклинатель меняет свой голос на пронзительный визг и источник звука к своим ногам, так что все его слова ближайшие 1d4 часа звучат будто они исходят от мыши, где то у его ног; (4) заклинатель переносит свой голос на другой план, сам не знает куда, каждый раз, когда он говорит, не издается никакого шума, но случайный демон постоянно раздражается в другом месте – заклинатель фактически немой на 1d4 часа, и с вероятностью 25% раздраженный демон выследит его, чтобы заткнуть его болтливый рот.

1 — Потеряно, неудача и намного хуже! Бросьте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + осечка; (1-2) искажение; (3+) осечка

2-11 — Потеряно. Неудача.

12-13 — Заклинатель проецирует одну короткую фразу своим голосом на место в пределах 30′ в прямой видимости. Визуально это выглядит как описанного выше. Слушатели, провалившие спасбросок Воли (кидает рефери), считают, что шум исходит из обозначенного места; те, кто кинули успешно, слышат голос из его истинной исходной точки, где находится заклинатель.

14-17 — Заклинатель проецирует короткую фразу на место в пределах 30′ в прямой видимости. Он может использовать свой собственный голос или имитировать другой голос или звук, который он слышал ранее. Например, заклинатель может заставить капитана гоблинов кричать «Отступать!» собственным голосом гоблина. Визуально это выглядит как описанного выше. Слушатели, провалившие спасбросок Воли (кидает рефери), полагают, что шум исходит из обозначенного места; бросившие успешно слышат голос из его истинной исходной точки, где находится заклинатель.

18-19	Заклинатель проецирует короткую фразу на место в пределах 30′ в прямой видимости. Он может использовать свой собственный голос или имитировать другой голос или звук, который он слышал ранее. Например, можно заставить вождя гоблинов кричать «Бежим!» собственным голосом гоблина. Нет никакого визуально проявления, только звук. Слушатели, провалившие спасбросок Воли (кидает рефери), полагают, что шум исходит из обозначенного места; бросившие успешно слышат голос из его истинной исходной точки, где находится заклинатель.
20-23	Заклинатель проецирует короткую фразу на место в радиусе 30′ в прямой видимости. Он может использовать свой собственный голос или имитировать другой голос или звук, который слышал ранее. Можно заставить вождя кричать «Бежим!» собственным голосом. Нет визуального проявления, слушатели не получают спасброска; слышат шум из обозначенной точки.
24-27	Заклинатель проецирует звуки в место в пределах 60′, даже за пределами прямой видимости. Он может издавать непрерывные звуки до 1 хода (10 мин), пока он концентрируется. Он может использовать свой собственный голос или имитировать другие голоса или звуки, которые он слышал ранее. Например, он может имитировать разные голоса в продолжающемся разговоре. Нет визуального проявления, и слушатели не получают спасброска; они автоматически слышат шум из обозначенной точки.
28-29	Заклинатель проецирует звуки на расстоянии до 300′, даже за пределами прямой видимости. За каждый полный ход (10 мин) пока заклинатель концентрируется, он может создавать непрерывный эффект, длящийся 1 час, с максимальной продолжительностью 24 часа. Например, он может концентрируется 3 хода, а затем оставить непрерывный звуковой эффект, длящийся 3 часа. Как только заклинатель перестает концентрироваться, продолжается эффект «записанный ранее»; т.е. продолжающееся заклинание имитирует записанные звуки (бегущая вода, топот копыт, продолжающийся разговор, потрескивание огня и т. д.), но заклинатель не может изменить эти звуки. Создаваемые звуки могут быть любыми, которые вообразит заклинатель, хотя для обеспечения точности он должен иметь некий референс или слышать звук ранее. Слушатели не получают спасбросок.
30-31	Заклинатель проецирует звуки на расстоянии до 1 мили, даже за пределами его прямой свой видимости. Кроме того, он может слышать, что происходит, в той точке, куда он подбрасывает голос. За каждый полный ход (10 мин) пока заклинатель концентрируется, он может создать непрерывный звуковой эффект, длящийся 1 день, с максимальной продолжительностью 30 дней. Например, он может концентрироваться на 3 хода, а затем оставить непрерывный звуковой эффект, который длится 3 дня (проточная вода, топот копыт, продолжающийся разговор, потрескивание огня и т. д.). Как только заклинатель перестает концентрироваться, эффект продолжается, ему нужно концентрироваться только один раунд, чтобы услышать, что происходит в той точке, или изменить звуковую дорожку, если захочет. Создаваемые звуки могут быть любыми, которые воображает заклинатель, хотя для обеспечения точности он должен иметь некий референс или слышать звук раньше. Слушатели не получают спасбросков.
32+	Заклинатель может по желанию создавать почти неограниченное количество звуковых эффектов. Он может издавать звуки мощной грозы, грохот волн о скалы, атаки полка конных рыцарей или крики тысячи орков. Звуки - это настоящие объемные звуки; т.е. они окружают слушателей и исходят с соответствующих направлений, а не просто из одной точки. Заклинатель может расширить радиус действия этих убедительных звуковых эффектов до 1 милю от места цели заклинания. Цель заклинания может быть в любом месте, которое заклинатель либо лично посещал (включая другие планы и измерения), либо видит в настоящее время, даже если видит через гадание или хрустальный шар. Заклинатель также может слышать все звуки из целевой точки, как если бы он там стоял. После того, как он произнес заклинание, звуковой эффект продолжается без концентрации до 1 года или до тех пор, пока заклинатель не захочет их прекращения. В любой момент заклинатель может сосредоточиться на один раунд, чтобы изменить текущий звуковой эффект или услышать, что происходит в этом месте

Запечатать проход

Уровень: 1 | Дистанция: 10′ | Длительность: различная | Время чтения: 1 действия | Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель волшебным образом защищает проход от прохождения по нему. Любая дверь, люк, ворота, решетка, решетка или другой подобный проход могут быть затронуты.
Манифест	Бросок 1d6: (1) печать вырезается на проходе; (2) проход затуманен неестественной тенью; (3) проход превращается в камень/железо/сталь; (4) магический круг охватывает проход; (5) масса цепей и веревок связывает проход; (6) без видимого эффекта.
Искажение	Бросок 1d6: (1-3) незначительное; (4-5) значительное; (6) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) 1d6 часов любая дверь, к которой подходит заклинатель, сама захлопывается и запирается; (2) все двери в радиусе 100′ захлопываются и запираются; (3) все двери в радиусе 100′ отпираются и открываются; (4) 1d4 иллюзорные двери появляются рядом с ближайшей дверью.
1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Проход сильно заклинило, но его все еще можно открыть обычному смертному с огромным усилием (проверка Силы со Сл 20).
14-17	Проход удерживается 2d6x10 минут. Его нельзя открыть смертными способами, но его можно открыть заклинание *стук* могущественное магическое существо.
18-19	Проход удерживается 2d6x10 часа. Его нельзя открыть смертными способами, но его можно открыть заклинание *стук* могущественное магическое существо.
20-23	Проход полностью исчезает, оставляя на его месте только пустую стену на 2d6x10 часа. В это время пройти обычным способом невозможно. Проход можно обнаружить с помощью заклинания *Обнаружение невидимости*; при обнаружении он считается как заблокированный и не может быть открыт смертными способами, кроме как с помощью заклинания *стук* или похожей мощной магией. Когда проход снова появляется, он остается заблокированным еще 1d4x10 часа.
24-27	Проход полностью исчезает, оставляя на его месте только пустую стену на 2d6x10 дней. В это время пройти обычным способом невозможно. Проход можно обнаружить с помощью *Обнаружение невидимости*; при обнаружении он заблокирован и не может быть открыт смертными способами, кроме как с помощью заклинания *стук* или похожей мощной магии. Когда проход появляется, он остается заблокированным еще 2d6x10 недель. Кроме того, любое существо, открывающее портал во время действия эффекта (конечно, с помощью магических средств), подвергается проклятию: спасбросок Воли или получаете -2 Удачи.
28-29	Проход полностью исчезает, оставляя на его месте только пустую стену на 4d6x10 дней. В это время пройти обычным способом невозможно. Проход можно обнаружить с помощью *Обнаружение невидимости*; при обнаружении он заблокирован и не может быть открыт смертными способами, кроме как с помощью заклинания *стук* или похожей мощной магии. Когда проход появляется, он остается заблокированным еще 4d6x10 недель. Кроме того, любое существо, открывающее портал во время действия эффекта (конечно, с помощью магических средств), подвергается проклятию: спасбросок Воли или получаете -2 Удачи.
30-31	Проход полностью исчезает, оставляя на его месте только пустую стену на 4d6 x10 дней. Проход снова появится и откроется по мысленной команде заклинателя. Без команды пройти обычным способом невозможно. Проход можно обнаружить *Обнаружением невидимости*; при обнаружении он заблокирован и нельзя открыть смертными способами, кроме как заклинанием *стук* или похожей мощной магии. Когда проход появляется, он заблокирован еще 4d6 x10 недель. Кроме того, существо, открывающее портал во время действия эффекта (конечно, с помощью магических средств), подвергается проклятию: спасбросок Воли или получаете -2 Удачи. Наконец, вызывается страж. Любое существо, которое пытается открыть дверь, атакуется чем-то, что бьет из двери: (бросок 1d4) (1) щупальцами, (2) клыками, (3) когтями, (4) зазубренным хвостом. Атакующая конечность имеет характеристики: Атака +6, 1d6 урон, КБ 16, 20 здоровья.

32+ Проход полностью исчезает, оставляя на его месте только пустое место в стене. Это постоянный эффект. Проход снова появится и открывается по мысленной команде заклинателя, но до тех пор пройти обычными способами невозможно. Проход можно обнаружить с помощью заклинания *Обнаружение невидимости*; в случае обнаружения он заблокирован и не может быть открыт смертными способами, кроме как с помощью заклинания *стук* или похожей сильной магией. Любое существо, которое пытается открыть проход против желания заклинателя, подвергается проклятию: спасбросок Воли, при провале -2 Удачи.

Наконец, вызывается страж. Любое существо, которое пытается открыть дверь, атакуется чем-то, что бьет из двери: (бросок 1d4) (1) щупальцами, (2) клыками, (3) когтями, (4) зазубренным хвостом. Атакующая конечность имеет характеристики: Атака +12, 2d6 урон, КБ 18, 40 здоровье.

Магическое родство

Уровень: 2 Дистанция: различная Длительность: различное Время чтения: разное Спасбросок: нет

Общее

Некоторые волшебники предпочитают специализироваться на определенном виде магии. Они могут быть некромантами, изучающими знания о мертвых, или пиромантами, контролирующими огонь. Элементалистами, контролирующие элементалей со свободой волей, или призывателями, создающими материальные объекты из ниоткуда. Маги специалисты выходят за рамки возможностей обычных магов, изучая, размышляя и, в конечном счете, полностью сливаясь с выбранной ими школой магии. Некромант может жить с нежитью, чтобы полностью понять ее. Пиромант жить в вулкане. Элементалист жить на одном из четырех элементальных планов, а чародей изучать из чего состоит вся материя.

Это заклинание - механизм, с помощью которого применяется особая магия. Оно создает связь между заклинателем и одним из видов магии. Это родство приходит через долге временя, затраты сил и имеет свою стоимость: слот заклинания навсегда занят этим заклинанием, и заклинатель навсегда связан с выбранным им направлением. Однако у этого есть и преимущество: оно делает заклинателя более сильным в определенной школе магии.

Хотя это заклинание указано как одно заклинание *магическое родство*, на самом деле это множество заклинаний в зависимости от задачи. В действительности это скорее время и усилия, необходимые для развития близости с определенной школе магии. «Время чтения» - это набор ритуалов и действий, необходимых для формирования родства. Это заклинание 2 уровня, так как маг вначале должен понять основные принципы магии. Основные школы и «время чтения» ниже. «Время чтения» может перекрываться с приключением или перерывом между приключениями.

- **Иллюзионист:** Специалист по заклинаниям изменяющим восприятие или создающих ложные образы и звуки. Иллюзионист должен потратить как минимум год на понимание того, как человеческое тело обрабатывает сенсорную информацию и как ее можно обмануть.
- **Призыватель:** Специалист по заклинаниям призывающим животных, монстров, элементалей и демонов на помощь. Призыватель может специализироваться на определенном виде призванных существ (например, элементалей). Или призыве вещей также хорошо, как существ. Призыватель должен потратить не менее одного года на изучение существ, которых он хочет призвать, как в неволе, так и в их естественной среде обитания.
- **Некромант:** Специалист по нежити, ее созданию, контролю и ограничениях. В конце концов, некромант может стремиться к вечной жизни через собственное превращение в нежить. Некромант должен провести как минимум один год в присутствии нежити.
- **Трансмутатор:** Специалист по преобразованию материи из одной формы в другую, будь то плоть в камень, железо в золото или что-то между. Трансмутатор должен провести не менее одного года в лаборатории, изучая свойства различных материалов.
- **Пиромант:** Специалист по изучению огня. Пироманты должны провести не менее одного года рядом с сильным пламенем, например, действующего вулканом или на плане огня. Они учатся создавать, контролировать и уничтожать пламя по своему желанию. Есть и другие специалисты, изучающие подобные силы, но другие элементы; например, фулминаторы изучают электричество, криоманты холод, а аэророманты воздух.
- **Демонолог:** Специалист по вызову, контролю, экзорцизму, убийству демонов. Это опасная специальность, демоны не хотят делится информацией нужной для их контроля. Демонолог должен не менее *трех* лет изучать древние фолианты, разговаривать со сверхъестественными духами и путешествовать в далекие планы, чтобы узнать, как управлять демонами.

После того, как специалист выделил «время на чтение» для специализации в одной области, выполняется проверка заклинания. Проверка определяет пользу от специализации, как указано ниже. Многие используют Сжигание Магии на этом этапе, чтобы гарантировать хороший результат. Другие пробуют провести его как ритуал, применив в месте силы, совместно с другими магами или с соответствующей жертвой. Правила ритуала, приведенные в начале главы, в сочетании с желаниями рефери определяют особенности ритуала.

Заклинатель может специализироваться в нескольких областях, при следовании предписаниям и результатам проверки. Специализация обычно дает бонусы одним заклинаниях и штрафы другим. У волшебника с разными специальностями они могут компенсировать друг друга.

Манифест Отсутствует

Искажение Бросьте 1d4 согласно специальности: **Иллюзионист**: (1) при каждом полнолунии лицо заклинателя принимает вид случайного гуманоида; (2) все иллюзии, созданные заклинателем, выглядят печальными, он не может создавать сцены радости или счастья; (3) внешний вид заклинателя меняется иллюзией, когда выпадает натуральная 13 на кубике (бросьте% по таблице в Приложении L для волшебника, чтобы случайно определить в кого, тип существа соответствует языку; т.е. результат «орел» означает, что заклинатель похож на орла); (4) каждое утро бросайте 1d7, при 7 случайные иллюзии появляются вокруг заклинателя в течение дня, мешая переговорам и пугая крестьян; **Призыватель / элементалист**: (1) заклинатель случайно вызывает раздраженное обычное животное (для элементалиста элементаль), когда выпадает натуральная 13 на любом броске, животное появляется в пределах 50' и немедленно атакует ближайшее существо; (2) внешний вид заклинателя приобретает черты последнего существа, которое он вызвал перед применением этого заклинания; (3) заклинатель всегда раздражает вызванных существ каким-то сложно находимым аспектом своего колдовства, его призванные существа враждебны при появлении; (4) самого заклинателя вызывают для выполнения приказов большей силы, он исчезает на 1d7 дней; появляется оборванным и уставшим с 1d4 случайными болезнями; **Некромант**: (1) голова похожа на череп: весь жир исчезает, кожа стягивается, нос задирается, волосы выпадают рваными клочьями, уши гниют; (2) глаза становятся черными как смоль; (3) заклинатель воняет могилой; (4) плоть заклинателя разлагается и тает, выглядя ужасно; **Трансмутатор**: (1) во веки веков любое золото, к которому прикасается маг, превращается в железо; (2) когда 13 на любом броске, все металлы в пределах 20' меняются на другой, случайный металл, всегда меньшей стоимости, ценность сокровищ понижается на ступень (золото -> серебро, серебро -> медь, и т. д.), оружие становится хуже, штраф к урону -1 так как оно становится мягче; (3) лицо превращается в случайный металл, придавая ему странный неземной вид; (4) левая рука превращается в деревянную; **Пиромант и похожие**: (1) глаза становятся похожими на соответствующий элемент (огонь, лед или воздух и т. д.); (2) заклинатель излучает ауру тепла, холода ветра и т. д. ее замечают существа в радиусе 20'; (3) маг случайно вызывает взрыв этого типа (огонь, электричество, холод или резкий ветер) при натуральной 13 на любом броске, нанося 1 урона себе и одному случайному существу в пределах 20'; (4) лицо заклинателя навсегда меняется и выглядит будто подвергся влиянию изучаемого элемента; **Демонолог**: (1) лицо приобретает демонический вид с заостренными зубами, острыми бровями и змеиными зрачками; (2) язык разрезан, как у змеи; (3) заклинатель получает копыта вместо ног; (4) настоящее имя заклинателя узнает демон, и каждый день с шансом 1% демон использует его, чтобы заставить сделать какой-то гнусный поступок.

Осечка: отсутствует

1 Родство не удается, *и* заклинатель подвергается искажению. Заклинатель не получает никакой особой пользы или знаний от изучения специальности. Он не может выполнить новую проверку заклинания, не потратив половину указанного времени на новое изучение (например, если он потратил один год, чтобы достичь этой точки, теперь он должен потратить еще шесть месяцев).

2-13 Родство не удается. Заклинатель не получает никакой особой пользы или знаний от изучения специальности. Заклинатель не может выполнить еще одну проверку заклинания, не потратив половину указанного времени на изучение (например, если он потратил один год на достижение этой точки, теперь он должен потратить еще шесть месяцев).

14-15 Заклинатель устанавливает незначительную связь с изучаемой школой магии. Он может выбрать *одно* уже известное заклинание, тематически связанное со школой магии. (Например, для пироманта *огненный шар*) Заклинатель произносит это заклинание с большим кубиком по цепочке кубиков для проверки заклинания. Однако огромная увлеченность заклинателя означает, что он не мог практиковать другие заклинания в той же степени, что и в выбранной им школе. Заклинатель выбирает еще одно известное ему заклинание, это не может быть *магическое родство*. Проверки заклинания этого заклинания *уменьшаются* на один кубик.

16-19 Заклинатель устанавливает сильную связь с изучаемой школой магии. Он может выбрать *два* уже известных заклинание, тематически связанных со школой магии. (Например, для пироманта *огненный шар и устойчивость к огню*) Заклинатель произносит эти заклинание с большим кубиком по цепочке кубиков для проверки заклинания. Однако огромная увлеченность заклинателя означает, что он не мог практиковать другие заклинания в той же степени, что и в выбранной им школе. Заклинатель выбирает еще одно известное ему заклинание, это не может быть *магическое родство*. Проверки заклинания этого заклинания *уменьшаются* на один кубик.

20-21 Заклинатель устанавливает огромную связь с изучаемой школой магии. Он может выучить одно связанное со школой магии заклинание, которое он не знал раньше. Это дополнительное заклинание не идет в счет обычных ячеек заклинаний. Для его проверки используется обычный d20. Например, пиромант может выбрать *палящий луч*. Однако знание этого заклинания дорого обходится. Заклинатель навсегда теряет 1 здоровье, чтобы отразить физическое лишения, необходимое для расширения его владения магией.

22-25 Заклинатель получает истинное представление о изучаемой школе магии. Он может выучить одно новое заклинание из этой школы магии, которое он не знал раньше, за 1 здоровье, как в результате 20-21. Еще он может выбрать *два* известных заклинания и увеличить кубик проверки для их за счет уменьшения кубика на одном другом заклинании как в результате 16-19.

26-29 Заклинатель - мастер школы. Он выбирает *три* заклинания, тематически связанных со школой магии, которые будут использоваться с большим кубиком при проверке (как результат 16-19). При желании можно сразу не выбирать заклинания, а подождать до повышения уровня. В будущем, при получении уровня, можно выбрать новое выученное заклинание. Однажды выбранное заклинание не может быть изменено. Заклинатель выбирает *два* других известных заклинания, кроме м*агического родства*. Для их кубик при проверке *уменьшается* на одну ступень (обычно с 1d20 до 1d16). Так же заклинатель навсегда теряет 1 здоровье, отражая физические нагрузки этого процесса.

30+ Заклинатель - великий мастер школы. Он может выбрать *три* заклинания с большим кубиком при проверок, как в результате 26-29, но уменьшает кубик только для *одного* другого заклинания. Еще, он получает одну бесплатную ячейку с заклинанием, связанным с специализацией, расплачиваясь 1 здоровье, как для результата 22-25.

Увидеть невидимое

Уровень: 2	Дистанция: 60′ и больше	Длительность: различная	Время чтения: 1 действе
		Спасбросок: воля vs. проверки заклинания (иногда)	

Общее	Заклинатель активирует внутреннее зрение, чтобы увидеть истинную природу вещей. Он может видеть невидимые существа и предметы. Если существо или объект защищен невидимы щитом (от заклинания *невидимости),* цель делает спасбросок Воли против проверки заклинания
Манифест	Бросьте 1d3: (1) глаза заклинателя исчезают, остаются только пустые глазницы; (2) глаза заклинателя становятся черными; (3) заклинатель окутан тусклым туманом.
Искажение	Бросок 1d6: (1-3) незначительное; (4-5) значительное; (6) сильнейшее
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель случайно усиливает эффект невидимости, невидимые существа удваивают длительность невидимости; (2) заклинатель делает свою голову невидимой на 1d4 часа; (3) тень заклинателя меняется на 1d4 дня, так что он всегда отбрасывает 4 тени в разных направлениях, независимо от источников света, и они иногда двигаются независимо, вызывая ужас и панику среди крестьян; (4) заклинатель делает одно случайное существо в пределах 20′ невидимым на 1d4 раунда.
1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	На короткое время заклинатель может видеть все невидимые бездушные предметы в пределах 60′. Если они не защищены могучим щитом невидимости (как в заклинании *невидимости*), эти объекты появляются, а затем сразу же снова исчезают, оставляя заклинателю представление об их местонахождении. Заклинатель не может видеть невидимых существ.
16-19	До конца следующего раунда заклинатель видит невидимых существ и объекты в радиусе 60′.
20-21	В следующий ход (10 мин) заклинатель видит невидимых существ и объекты в радиусе 60′.
22-25	В следующий ход (10 мин) заклинатель видит невидимых существ и объекты в пределах 60′. Также один союзник, которого коснулись, видит, как заклинатель, пока он поддерживается физический контакт. Способность переходит к другому человеку, если заклинатель коснется другого.
26-29	В следующий ход (10 мин) заклинатель видит невидимых существ и объекты в пределах 200′. Один союзник, которого коснулись, видит, как заклинатель, пока он поддерживается физический контакт. Способность переходит к другому человеку, если заклинатель коснется другого.
30-31	В следующий час заклинатель и все союзники в пределах 10′ видят невидимых существ и объекты в пределах 200′.
32-33	В следующей час заклинатель и все союзники в пределах 10′ видят невидимых существ и объекты в пределах 200′. Так же заклинатель может рассеивать невидимость. Если он концентрируется один раунд на невидимом объекте или существе, то цель делает спасбросок Воли против Сл проверки заклинания. При неудаче невидимость цели временно снимается на раунд за каждый пункт в разнице проверки. Например, если Сл было 32, а спасбросок Воли 24 то снимается на 8 раундов. Это относится как к существам с естественной невидимостью, так и к заклинателям.
34+	Мощной вспышкой сияющего света заклинатель подавляет невидимость всех невидимых существ и предметов в пределах его прямой видимости. Все объекты и существа с КЗ 3 или менее автоматически становятся видимыми на один час. Они так же делают спасбросок Воли или будут *постоянно* видимыми. Существа 4+КЗ делают спасбросок Воли чтобы противостоять заклинанию; при провале будут видимыми на один час. Видимыми становятся *все* существа. Этот эффект распространяется на врагов и на союзников. Наконец, заклинатель (и только он) может видеть все секретные двери, скрытые проходы, защелки и другие похожие вещи. Эта способность действует в течение следующего часа.

Чтение мыслей

Уровень: 2	Дистанция: 100′ и больше	Длительность: 1 раунд и больше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: Воля vs. проверки заклинания

Общее

Заклинатель может читать мысли других существ. На низких результатах проверки заклинатель может читать только поверхностные мысли. А при высоких результатах концентрироваться и читать более глубокие мысли с каждым раундом непрерывной концентрации, как показано ниже. Обнаружение ответа на конкретный вопрос при такой проверке обычно занимает 1d4 раунда после того, как будет достигнут нужный пласт воспоминаний. Например, узнать где некромант спрятал магическое кольцо, занимает 1d4 раунда после 4-ого раунда концентрации (недавние воспоминания), а узнать почему некромант испытывает иррациональную ненависть к королю, занимает 1d4 раунда после 6-ого раунда концентрации (подсознательная мотивация).

Раунд 2: Заклинатель понимает любые долгосрочные цели и мотивы, связанные с текущими мыслями и действиями существа.

Раунд 3: Заклинатель понимает отношения существа со своими друзьями и врагами.

Раунд 4: Заклинатель видит недавние воспоминания существа. По-прежнему требуется время, чтобы разобрать все мысли - примерно по одному раунду на каждый день воспоминаний.

Раунд 5: Маг видит воспоминания существа – настолько давние, насколько само существо помнит.

Раунд 6: Заклинатель понимает подсознательные мотивации существа, лежащие в основе поведения, о которых оно само может даже не подозревать.

На высоких результатах проверки заклинатель может переключать цели. При переходя на новую цель нужно сделать спасбросок Воли для новой цели и заново считать раунды для глубоких мыслей. Так после трех раундов концентрации на одной цели, переключится на вторую, а потом снова на первую, нужно снова начинать с первого раунда концентрации для чтения мыслей.

Манифест Бросьте 1d5: (1) ничего не видно; (2) голова заклинателя светится; (3) глаза заклинателя затуманиваются; (4) мерцающие волны исходят из головы заклинателя; (5) периодически от заклинателя исходят вспышки света.

Искажение Бросьте 1d8: (1) череп заклинателя гротескно расширяется, а его мозг увеличивается вдвое; (2) глаза становятся постоянно затуманенными; (3) мысли заклинателя видны (буквально) как волны мерцающего света, исходящие из его головы, похожее на факел, когда он думает, и медленно пульсируя ночью; (4) заклинатель полностью лысеет; (5-6) незначительное; (7-8) значительное.

Осечка Бросьте 1d4: (1) заклинатель случайно передает свои мысли всем существам в пределах 30′, они внезапно узнают его настроение и самые запрятанные мысли о них; (2) заклинатель касается темной, дикой части разума ближайшего животного, отскакивать от боли и получая -1 ко всем броскам на 1d4 раунда, пока справляется с шоком; (3) заклинатель посылает поток сконцентрированных мыслей 1d4 случайным существам в пределах 100′, они получают 1 урона от головной боли (4) одно существо, узнает охраняемый секрет заклинателя, поскольку он случайно передает мысли вместо того, чтобы получать их (например, тайная любовь, союзник, которого он планирует обмануть, кто-то, кому он должен долг, который он не планирует платить, и т. д.);

1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но не потеряно.
14-15	Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного видимого существа, в пределах 100′. Существо делает спасбросок Воли и знает о попытке прочесть его мысли (хотя оно может не знать кто именно пытается прочесть). При успехе, он читает поверхностные мысли: эмоциональное состояние существа, любые действия, на которые оно намерено, и так далее. После первого раунда концентрации энергия заклинания рассеивается.
16-19	Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного видимого существа, в пределах 100′. Существо делает спасбросок Воли и знает о попытке прочесть его мысли (хотя оно

может не знать кто именно пытается прочесть). При успехе, он читает поверхностные мысли: эмоциональное состояние, любые действия, на которые оно намерено, и так далее. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в общем описании заклинания. При остановке концентрации, заклинание заканчивается.

20-21 Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного видимого существа, в пределах 100'. Существо делает спасбросок Воли и знает о попытке прочесть его мысли (хотя оно. может не знать кто именно пытается прочесть). При успехе, он читает поверхностные мысли: эмоциональное состояние, любые действия, на которые оно намерено, и так далее. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в общем описании заклинания. При остановке концентрации, заклинание заканчивается.

22-25 Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного видимого существа, в пределах 100'. Кроме того, заклинатель может переключать цели каждый новый раунд, пока продолжает концентрироваться. Все цели делают спасбросок Воли и знают о попытке прочесть их мысли (хотя могут не знать кто именно пытается прочесть). При успехе, он читает поверхностные мысли: эмоциональное состояние, любые действия, на которые оно намерено, и так далее. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в общем описании заклинания. При остановке концентрации, заклинание заканчивается

26-29 Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного существа. Если у заклинателя есть вещь цели (волосы, ноготь, любимый меч, кровь и т. д.), Он может читать мысли на расстоянии до одной мили не нуждаясь в прямой видимости. Без вещи требуется прямая видимость на расстоянии до 1000'. Наблюдение за целью через особое устройство, например, хрустальный шар, считается прямой видимостью. Кроме того, заклинатель может переключаться между целями каждый новый раунд, пока продолжает концентрироваться.

Все цели делают спасбросок Воли и знают о попытке прочесть их мысли (хотя могут не знать кто именно пытается прочесть). При успехе, он читает поверхностные мысли: эмоциональное состояние, любые действия, на которые оно намерено, и так далее. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в общем описании заклинания. При остановке концентрации, заклинание заканчивается.

30-31 Концентрируясь полный раунд, заклинатель может читать мысли одного существа. Если у заклинателя есть вещь цели (волосы, ноготь, любимый меч, кровь и т. д.), Он может читать мысли на расстоянии до 100 миль не нуждаясь в прямой видимости. Без вещи требуется прямая видимость на расстоянии до 1 мили. Наблюдение за целью через особое устройство, например, хрустальный шар, считается прямой видимостью. Кроме того, заклинатель может переключаться между целями каждый новый раунд, пока продолжает концентрироваться.

Цели с 2 КЗ или меньше не кидают спасбросок. Цели с 3+ КЗ получают спасбросок, *но не знают о попытке прочитать их мысли*, даже при успехе. Рефери бросает спасброски за их. При успехе, читаются поверхностные мысли: эмоциональное состояние, действия, на которые намерен существо и т. д. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в описании. При остановке концентрации, заклинание заканчивается.

32-33 Заклинатель может обнаруживать мысли нескольких существ. В течение одного дня он чувствует клубящуюся трясину всех мыслей в пределах 100 миль от его. Как шум леса, заклинатель «слышит» все мысли.

Концентрируясь, он может сузить внимание на одном существе. Если есть прямую видимость, заклинатель может сосредоточиться на мыслях существа. Если у заклинателя есть вещь (волосы или капля крови) или он его лично знает он может сосредоточиться на мыслях существа даже без прямой видимости. Все остальные мысли остаются туманными и нечеткими, очень похожими на далекий ропот.

Цели с 2 КЗ или меньше не кидают спасбросок. Цели с 3+ КЗ получают спасбросок, *но не знают о попытке прочитать их мысли*, даже при успехе. Рефери бросает спасброски за их. При успехе, читаются поверхностные мысли: эмоциональное состояние, действия, на которые намерен существо и т. д. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в описании. Если заклинатель перестает концентрироваться, заклинание активно до конца дня, и ему нужно только сосредоточиться на другой цели, чтобы возобновить чтение мыслей.

34+ В течение одного месяца заклинатель может читать мысли множества существ. В течение одного дня он осознает клубящуюся трясину всех мыслей в пределах 100 миль от его позиции. Как шум леса, заклинатель «слышит» все мысли.

Концентрируясь, он может сузить внимание на одном существе. Если есть прямую видимость, заклинатель может сосредоточиться на мыслях существа. Если у заклинателя есть вещь (волосы или капля крови) или он его лично знает он может сосредоточиться на мыслях существ даже без прямой видимости.

Все остальные мысли остаются туманными и нечеткими, как шепот, но заклинатель может постепенно сужать внимание. За раунд концентрации заклинатель может сузить мысли, которые он слышит, до одной категории существ (например, «все люди», «все воины» или «все дварфы»). Затем заклинатель может продолжить сужение во время следующих раундов концентрации; каждый раз он осознает, сколько существ остается частью «ропота» и к какой общей категории существ они принадлежат. Когда остается только дюжина или около того существ, заклинатель может просеивать людей и выбирать одного из них, даже если оно ему незнакомо.

Цели с 3 КЗ или меньше не кидают спасбросок. Цели с 4+ КЗ получают спасбросок, *но не знают о попытке прочитать их мысли*, даже при успехе. Рефери бросает спасброски за их. При успехе, читаются поверхностные мысли: эмоциональное состояние, действия, на которые намерен существо и т. д. Продолжая концентрироваться, можно продолжить читать поверхностные мысли цели, как указано в описании. Если заклинатель перестает концентрироваться, заклинание активно до конца месяца, и ему нужно только сосредоточиться на другой цели, чтобы возобновить чтение мыслей.

Если заклинатель хочет, он может «привязать» свои мысли к мыслям одного существа. Для этого требуется семь раундов концентрации подряд, и цель делает второй спасбросок Воли после седьмого раунда. Он чувствует эту попытку и понимает, что кто-то пытается войти в его мысли. При провале заклинатель успешно закрепляется в мыслях, он всегда остается в курсе текущих мыслей этой цели. Заклинатель фактически поддерживает постоянную связь, чтобы читать мысли цели. Эта связь действует до конца действия заклинания. Однако, будучи привязанным к одной цели таким образом, заклинание блокирует другие второстепенные мысли, и заклинатель не может слышать «общий шум» других мыслей вокруг себя.

Сопротивление к огню

Уровень: 2	Дистанция: на себя или больше	Длительность: 1 ход (10 мин) или больше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель увеличивает сопротивление теплу и огню.
Манифест	Бросьте 1d4: (1) кожа становится твердой и черной, как лава; (2) цель становится водянистой, как элементаль; (3) мерцающий белый силовой шар обволакивает цель; (4) бесконечно маленькие ангелы сдувают пламя.
Искажение	Бросьте 1d8: (1) лицо заклинателя приобретает обгоревший искаженный вид, будто после пожара; (2) брови заклинателя опалены; (3) ногти заклинателя становятся черными; (4) кожа заклинателя приобретает стойкий загорелый оттенок; (5-6) незначительное; (7) значительное; (8) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) огонь вспыхивает на заклинателе, его одежда, свитки и другое имущество внезапно загорается, нанося 1d4 урона, прежде чем затухнуть; (2) заклинатель более уязвимым для огня; он получает штраф -2 спасброски против эффектов огня и дополнительно 1 урона от огня в течение следующих 1d4 часа; (3) заклинатель создает волну холода, она проходит мгновенно, но замораживает все жидкости на его теле (включая зелья); (4) заклинатель зажигает огонь у ног одного случайного человека в пределах 50', нанося 1d4 урона.
1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	У колдуна слабое сопротивление. В следующий ход он игнорирует 1 урона от огня каждый раунд.
16-19	На следующий ход (10 мин) маг игнорирует до 2 урона от огня каждый раунд. Он получает +2 к спасброскам для сопротивления огню (включая сопротивление заклинаниям связанных с огнем).
20-21	На следующий ход (10 мин) маг игнорирует до 5 урона от огня каждый раунд. Он получает +4 к спасброскам для сопротивления огню (включая сопротивление заклинаниям связанных с огнем). Наконец, заклинатель и предметы на его теле не могут загореться. Хотя сильный жар и пламя все еще могут причинить ему вред и опалить его вещи, но они не загораются.
22-25	На следующий ход (10 мин) маг игнорирует до 10 урона от огня и жара, а его союзники в 10' до 5 урона от огня каждый раунд. Он получает +4 к спасброскам для сопротивления огню (включая сопротивление заклинаниям связанных с огнем). Наконец, заклинатель и предметы на его теле не могут загореться. Жар еще может причинить вред и опалить вещи, но они не загораются.
26-29	Заклинатель создает вокруг себя щит от огня и жара на один ход (10 мин). Все огненные повреждения уменьшаются. Заклинатель и существа в пределах 10' игнорируют совокупно 30 урона от огня каждый раунд на один ход (10 мин). По мере поглощения «радиатором» заклинатель выбирает, куда направить урон от переполнения. Например, если все союзники получат 17 урона от огня за раунд, он полностью поглощается. Однако, если персонажи получат 34 урона тогда 4 урона переполняются. Заклинатель выбирает, кто полностью или частично защищен, а какой урон обойдет щит, и нанесет 4 урона кому-то из персонажей.
30-31	Весь огонь в пределах 20' от заклинателя мгновенно гаснет. Заклинатель и существа в пределах 20' игнорируют совокупно 40 урона от огня каждый раунд на один ход (10 мин). По мере поглощения «радиатором» заклинатель выбирает, куда направить урон от переполнения. Например, если союзники получают 37 урона от огня за раунд, он полностью поглощается. Однако, если в следующем раунде в сумме 54 урона от огня, тогда 4 урона переполняются. Заклинатель выбирает, кто полностью или частично защищен, а какой урон обойдет щит, и нанесет кому-то 4 урона.
32-33	Заклинатель и все союзники в пределах 30' полностью невосприимчивы к огню и теплу на следующий ход (10 мин). Заклинатель не получает урона от огня, лавы, магмы, огненных шаров и так далее. Заклинателя нельзя поджечь, и предметы, соприкасающиеся с ним, не загорятся.
34+	Заклинатель создает мерцающий пузырь прохладного свежего воздуха, в котором не выжить огню. Пузырь радиусом 30' выглядит как спокойное голубое облако, окружающее заклинателя. Огонь, попадающий в пузырь по любой причине сразу гаснет. Температура воздуха и воды внутри пузыря автоматически снижается до комнатной независимо от внешних воздействий. В пузыре всегда пополняется свежий кислород. Заклинатель и все существа внутри пузыря фактически невосприимчивы к огню и жару. Пузырь длится один час за уровень заклинателя.

Забвение

Уровень: 2	Дистанция: касание или дальше	Длительность: 1 раунд или дольше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: Воля vs. проверки заклинания

Общее	Заклинатель заставляет существо что-то забыть.
Манифест	Бросьте 1d3: (1) кончик пальца серого цвета; (2) кончик пальца пылает; (3) конус тумана.
Искажение	Бросок 1d8: (1) черты лица заклинателя «сглаживаются», становятся очень общими и трудно запоминаемыми; (2) заклинатель сложно запоминать детали, каждый день временами забывает небольшие детали предыдущего дня, существует 25% шанс, что персонаж не может их вспомнить детали предыдущих приключений; (3-5) незначительное; (6-7) значительное; (8) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1) из заклинаний, которые можно разыграть, потеряно до конца дня случайное заклинание; (2) заклинатель навсегда забывает последние 24 часа своей жизни; (3) заклинатель забывает свое имя, и следующий месяц ему трудно его запомнить, сколько бы раз ему ни напоминали; (4) заклинатель случайно помещает свои детские воспоминания в умы всех союзников в пределах 20', передавая им множество неловких детских происшествий (например, ночное недержание мочи, шлепки, первую любовь и т. д.).

1	Потеряно, неудача, и намного хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Вначале заклинатель за раунд произносит заклинание, затем он должен атаковать касанием в следующем раунде. При промахе заклинание тратится зря. Если заклинатель касается цели, цель делает спасбросок Воли; при неудаче цель теряет память о последних 1d6 раундах. Для существа эти события никогда не происходили. Всё выученное тоже забывается. Это нарушает концентрацию и текущие заклинания или ритуалы. Забытые воспоминания никогда не вернутся.
16-19	Заклинатель выбирает одно существо в радиусе 30'. Существо делает спасбросок Воли. При провале цель теряет память о последних 1d6 ходах (10 мин). Для цели эти события никогда не происходили. Всё выученное тоже забывается. Это нарушает концентрацию и текущие заклинания или ритуалы. Забытые воспоминания никогда не вернутся.
20-21	Заклинатель выбирает одно существо *или объект* в радиусе 30' Если нацелен на объект (например, дверную ручку). Заклинание сработает, когда *любое* живое существо (даже заклинатель) коснется объекта. Скрытое заклинание остается активным в течение 1 дня. Когда заклинание сработает, существо делает спасбросок Воли. При провале цель теряет память о последних 1d6 часах. Для цели эти события никогда не происходили. Всё выученное тоже забывается. Это нарушает концентрацию и текущие заклинания или ритуалы. Забытые воспоминания никогда не вернутся.
22-25	Заклинатель выбирает одно существо или объект в радиусе 100' Если нацелен на объект (например, дверную ручку). Заклинание сработает, когда любое живое существо (даже заклинатель) коснется объекта. Скрытое заклинание остается активным в течение 1 неделя. Когда заклинание сработает, существо делает спасбросок Воли. При провале цель теряет память о последних 1d7 дней. Для цели эти события никогда не происходили. Всё выученное тоже забывается. Это нарушает концентрацию и текущие заклинания или ритуалы. Забытые воспоминания никогда не вернутся.
26-29	Заклинатель выбирает одно существо или объект в радиусе 100' Если нацелен на объект (например, дверную ручку). Заклинание сработает, когда любое живое существо (даже заклинатель) коснется объекта. Скрытое заклинание остается активным в течение 1 неделя. У заклинания есть два типа использования. При первом, когда заклинание сработает, существо делает спасбросок Воли. При провале цель теряет память о последних 1d4+1 месяца. Для цели эти

события никогда не происходили. Всё выученное тоже забывается. Это нарушает концентрацию и текущие заклинания или ритуалы. Забытые воспоминания никогда не вернутся.

Второй тип использования, вместо того, чтобы нацеливаться на недавние воспоминания, заклинатель выбирает одно конкретное воспоминание, которое, как он знает, есть у существа. Например, можно стереть все воспоминания о первой встрече или новое заклинание, выученное шесть месяцев назад. Эта память потеряна навсегда. При использовании в бою можно заставить вражеского заклинателя забыть заклинание, которое он хотел использовать.

30-31 Заклинатель может создать зону забывчивости радиусом до 40'. Любое недружелюбное существо, входящее в эту зону, делает спасбросок Воли. При провале враг сразу же забывает, почему он здесь или что пытается сделать. Это может привести к тому, что враждебные существа станут нейтральными или даже дружелюбным. Зона забывчивости перемещается вместе с заклинателем и длится один час. Пока эффект активен, заклинатель может израсходовать всю оставшуюся энергию заклинания и завершить заклинание раньше, выбрав одно существо в пределах 100', чтобы стереть память. Пострадавшее существо полностью теряет память, забывая свое имя, жизнь и все классовые способности. Могут сохранять некоторые навыки (например, бонус атаки воина, основанный на годах тренировок мышц), но умственные таланты (как магия) теряются.

32-33 Заклинатель может создать зону забывчивости радиусом до 100'. Любое недружелюбное существо делает спасбросок Воли. При провале враг забывает, почему он здесь или что хотел сделать. Враждебные существо может стать нейтральным или даже дружелюбными. Зона перемещается вместе с заклинателем и длится один час. Пока эффект активен, заклинатель может израсходовать всю оставшуюся энергию и закончить заклинание раньше, выбрав одно существо в пределах прямой видимости, чтобы стереть его память. Линия видимости может быть за счет устройств для наблюдения и хрустальных шаров. Цель полностью теряет память, забывая свое имя, жизнь и все классовые способности. Могут сохранять некоторые навыки (например, бонус атаки воина, основанный на годах тренировок мышц), но умственные таланты (как магия) теряются

34+ Заклинатель может влиять на воспоминания больших групп людей и даже изменять их. После чтения заклинания, все существа в пределах 1 мили попадают в сферу забвения заклинателя. Существа с 1 КЗ или меньше не бросают спасбросок, существа с 2+ КЗ делают спасбросок, бросает рефери. У существ, выполнивших спасбросок, воспоминания не меняются, из-за чего они могут чувствовать себя сумасшедшими, когда все вокруг них помнят что-то другое.

Заклинатель может *изменить общие* воспоминания у затронутых существ. Можно изменить до трех важных вещей, при этом все второстепенные детали меняются коллективно, чтобы поддержать изменение. Например, заклинатель может изменить воспоминания, как выглядит лицо короля, о том, было ли прошлое лето жарким, или о количестве коров на поле старика Хэнсона.

Кроме того, заклинатель может выделить в общей сложности 10 КЗ людей в зоне действия, чтобы действовать еще сильней. Это может быть десять людей с 1 КЗ, или один с 10 КЗ или любая их комбинация. Эти существа делают второй спасбросок, и при провале теряют память о событиях сроком определяемый заклинателем: несколько недель, месяцев, лет или всю жизнь.

Невидимость

Уровень: 2 | Дистанция: на себя или больше | Длительность: различная
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: Воля vs. проверка заклинания (иногда)

Общее Заклинатель делает себя невидимым. Это заклинание также может сделать союзников невидимыми и создать щит-невидимку, предотвращающий обнаружение другими заклинаниями.

Манифест Цель становится невидимой.

Искажение Бросьте 1d16: (1-6) одна часть тела заклинателя становится навсегда невидимой: (1) кисть, (2) рука, (3) уши, (4) туловище, (5) глаза, (6) нога; (7) голова заклинателя всегда видима, так что когда он становится невидимым, его голова остается видимой и выглядит как парящий шар без тела; (8-11) когда заклинатель становится невидимым, его тело меняет форму (видимую для существ, видящих невидимое): (8) медведь, (9) обезьяна, (10) человек-волк, (11) человек-конь; (12-14) незначительное искажение; (15) значительное искажение; (16) сильнейшее искажение.

Осечка Бросок 1d4: (1) блуждающий призрак, бывший невидимым пределах 15′ становится видимым (2) один случайный враг в пределах 20′ становится невидимым на 1 ход (10 мин) (нет эффекта, если нет врагов); (3) все враги в пределах 50′ становятся невидимыми на 1 ход (10 мин); (4) на следующий день один случайный союзник в радиусе 50′ светится, как будто под ярким солнечным светом, становясь целью для зверя, если такой зверь атакует.

1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Неудача, но не потеряно.

14-15 Заклинатель становится невидимым. Он должен концентрироваться, чтобы оставаться невидимым, не может атаковать или двигаться быстрее половины скорости. Иначе невидимость рассеется. Оно длится до 1 хода (10 мин) или пока не развеяно.

16-19 Заклинатель становится невидимым и остается невидимым до 1 хода (10 мин). Заклинание остается до тех пор, пока заклинатель не атакует другое существо (напрямую или с помощью магии). Заклинателю не нужно концентрироваться, чтобы оставаться невидимым.

20-21 Заклинатель может стать невидимым на 1 ход, как указано выше, *или* одно другое существо или объект размером с человека, которого касается. Объект остается невидимым в течение 1 хода. Существо становится видимым если атакует или по истечении 1 хода.

22-25 Заклинатель дает невидимость себе и союзникам в пределах 10′. Заклинатель может сделать другие объекты невидимыми при концентрации. Зона невидимости в радиусе 10′ двигается вместе с заклинателем. Союзники, движущиеся вместе с заклинателем, остаются невидимыми. Если заклинатель или любой союзник атакует, заклинание отменяется. Зона работает 1 ход.

26-29 Заклинатель создает зону невидимости с радиусом 20′ на 1 ход, как указано выше, или дарует невидимость только себе на 1 час.

30-31 Заклинатель создает ограниченный щит невидимости. Этот эффект мешает попыткам увидеть невидимость, а также разрешает заклинателю совершать агрессивные действия внутри него. Щит невидимости делает заклинателя невидимым на 1 ход. Можно совершать любые действия (даже атаку), не становясь видимым. Еще щит невидимости дает заклинателю спасбросок Воли против любого эффекта, раскрывающем его, например, *обнаружение невидимости*. Заклинатель также может наложить щит невидимости на объект или союзника, которого коснулся.

32-33 Заклинатель создает щит-невидимку, как указано выше, который простирается в радиусе 10′ вокруг него на 1 ход. Союзники невидимые, но неодушевленные предметы или враги не исчезают. Находясь внутри щита, союзники и заклинатель могут атаковать или другие действия без исчезновения щита. Заклинатель и союзники делают спасбросок Воли против эффектов раскрывающих их.

34+ Как выше, кроме того, что щит невидимости имеет радиус 20′ и длится 1 час. Кроме того, заклинатель может «бросить» щит на расстояние до 100′ после полного раунда концентрации, а затем перемещать его на расстояние до 100' за раунд, при концентрации. Например, заклинатель может наложить щит невидимости на дальний мост, чтобы любые союзники, проходящие через это место, были невидимы, а затем переместить щит вниз по течению, когда кавалерия атакует.

Невидимые слуги

Уровень: 2 Дистанция: разная Длительность: разная Время чтения: 1 ход (10 мин) Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель вызывает невидимое существо, которое выполняет его приказы. Этот невидимый спутник находится под контролем заклинателя и выполняет различные задания.
Манифест	Невидимый!
Искажение	Бросьте 1d6: (1-3) незначительное; (4-5) значительное; (6) сильнейшее искажение.
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель случайно делает невидимым ближайшего союзника на 1d6 раундов; (2) заклинатель случайно делает невидимым ближайшего врага на 1d6 раундов; (3) заклинатель вызывает видимого слугу, который искажен и ужасен на вид, пока он не отпущен или не пройдет 1d6 ходов, заклинатель и все, кто на него смотрит, делают спасбросок Стойкости со Сл 8 или весь раунд рвет. (4) заклинатель вызывает невидимого «слугу», тучного, вздутого земноводного, он не уйдет, пока не пройдет 1d6 часов, он будет издавать постоянные звуки и запахи до тех пор.
1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель вызывает невидимого слугу на 1 ход (10 мин) или пока его не отпустят или не убьют. Он должен содержаться в нарисованном заклинателем магическом круге. После спутник уходит. Он движется внутри круга на 30', считается, что у него 12 очков характеристик, может носить снаряжения как сильный человек, и может выполнять любые действия, выполняемые обычным человеком. Он слушает, но никогда не говорит. У него КБ 16, 1d8 здоровья, все атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +1. Он невидим, но оставляет следы или отпечатки рук в зависимости от его действий.
16-19	Заклинатель вызывает невидимого слугу на 1d6 ходов или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он может отойти на расстояние до 100' от заклинателя, движется на 30', считается, что у него 12 очков характеристик, может носить снаряжения как сильный человек, и может выполнять любые действия, выполняемые обычным человеком. Он слушает, но никогда не говорит. У него КБ 16, 1d8 здоровья, и все атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +1. Он, конечно, невидим, но оставляет следы или отпечатки рук в зависимости от действий.
20-21	Заклинатель вызывает невидимого слугу на 2d6 часов или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он может отойти на расстояние до 1 мили от заклинателя, движется на 30', считается, что у него 16 очков характеристик, может носить снаряжения как сильный человек, и может выполнять любые действия, выполняемые обычным человеком. Он слушает, но никогда не говорит. У него КБ 18, 2d8 здоровья, и все атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +3. Он, конечно, невидим, но оставляет следы или отпечатки рук в зависимости от действий.
22-25	Заклинатель вызывает невидимого слугу на 1 день или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он движется на 60' и может летать. Не оставляет следов или отпечатков рук. Считается, что у него 16 очков характеристик, он может нести человека на руках и делать то же что обычный человек. Слушает, но не говорит. У него КБ 20, 3d8 здоровья, атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +5.
26-29	Заклинатель вызывает невидимого слугу на 1d6 + 1 дней или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он движется на 120' и может летать. Считается, что он имеет 18 очков характеристик и может выполнять то же что и обычный человек. Его инопланетный интеллект не дает ему вести обычные разговоры, но он может передавать простую информацию устно на Общем языке. Есть 10% шанс, что у него есть полезные для заклинателя знания (из предыдущих задач или из родного плана), при условии, что задаются правильные вопросы. У него КБ 20, 5d8 здоровья, и все атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +6, и его атаки считаются магическими.

30-31 Заклинатель вызывает невидимого слугу на месяц или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он движется на 120' и может летать. Считается, что он имеет 20 очков характеристик и может выполнять то же что и обычный человек. Он может нести такой же вес, как большой мул. Его инопланетный интеллект не дает ему вести обычные разговоры, но он может передавать простую информацию устно на Общем языке. Есть 20% шанс, что у него есть полезные для заклинателя знания (из предыдущих задач или из родного плана), при условии, что задаются правильные вопросы. У. него КБ 21, 7d8 здоровья, все атаки против него имеют 50% шанс промаха. При атаке оружием имеет бонус +7, его атаки считаются магическими

32-33 Заклинатель вызывает невидимого слугу на месяц или пока не будет отпущен или убит. Магический круг не требуется. Он движется на 120' и может летать. Считается, что он имеет 21 очков характеристик и может выполнять то же что и обычный человек. Он может нести такой же вес, как большой мул. Его инопланетный интеллект не дает ему вести обычные разговоры, но он может передавать простую информацию устно на Общем языке. Есть 50% шанс, что у него есть полезные для заклинателя знания (из предыдущих задач или из родного плана), при условии, что задаются правильные вопросы. У. него КБ 22, 9d8 здоровья, все атаки против него имеют 50% шанс промаха. При атаке оружием имеет бонус +8, его атаки считаются магическими.

34+ Заклинатель достигает глубин космоса, чтобы вызвать невидимого слугу, наиболее полезного для его целей. Этот слуга появляется и обещает вечную службу, пока не будет отпущен, убит или умрет от старости (через 2d20 + 60 лет). Он движется на 150' и может летать. Он не имеет форме человека, и применяет форму наиболее полезную для заклинателя. Пока присутствует слуга, заклинатель может делать проверку Удачи со Сл 10 раз в неделю в ужасной ситуации, и при успехе выясняется, что невидимый слуга обладает какой-то ранее неизвестной способностью, которая полезна в этой ситуации (на усмотрение рефери). Например, компаньон может взламывать замки, создавать пресную воду или лечить раны. Считается, что компаньон имеет 22 очка характеристик и может нести такой же вес, как большая упряжная лошадь. Он может передавать простую информацию устно на Общем языке. С вероятностью 75% у него есть полезные для заклинателя знания (будь то из предыдущих задач или из его родного плана), при условии, что задаются правильные вопросы. У него КБ 23, 11d8 здоровья, и все атаки против него имеют 50% шанс промаха из-за его невидимости. При атаке оружием имеет бонус +9, и его атаки считаются магическими.

Стук

Уровень: 2 Дистанция: 30′ и больше Длительность: навсегда Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель открывает заблокированный проход или объект.
Манифест	Бросок 1d4: (1) громкий стук; (2) громкий звук; (3) тонкий звук щелчка замка; (4) вспышка света.
Искажение	Бросок 1d6: (1-3) незначительное; (4-5) значительное; (6) сильнейшее.
Осечка	Бросок 1d3: (1) заклинатель усиливает замок на двери, увеличивая Сл для открытия/взлома на +4; (2) заклинатель делает дверь невидимой на 1d6 раундов; (3) заклинатель заставляет расстегнуть все застежки на своем теле, включая шнурки, ремни, пробки зелий, футляры для свитков и прочее.
1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Цель это один запертый сундук, застрявшая дверь, запертые ворота, привязанная веревка или другой объект, или проход. Он волшебным образом открывается. Если заблокирован физическими или обычными средствами, то разблокируется. Если только объект не имеет огромных размеров или сверх сложности. Если заблокировано магическим способом, заклинание не действует.
16-19	Цель это один запертый сундук, застрявшую дверь, запертые ворота, привязанную веревку или другой объект, или проход. Он волшебным образом открывается. Если заблокировано магическим способом, заклинание не работает. Если заблокирован физическими или обычным средствами, объект разблокируется. Открываются даже объекты огромных размеров (например, ворота замка гиганта) или сверхсложные (например, самый сложный часовой механизм, когда-либо изобретенный слесарем-гномом 20-го уровня), при условии, что они заперты строго физически.
20-21	Цель это один запертый сундук, застрявшую дверь, запертые ворота, привязанную веревку или другой объект, или проход. Он волшебным образом открывается. Если заблокирован физическими или обычным средствами, объект разблокируется. Открываются даже объекты огромных размеров (например, ворота замка гиганта) или сверхсложные (самый сложный механизм, изобретенный слесарем-гномом 20-го уровня), при условии, что они заперты строго физически. Заклинатель также может воздействовать на магически заблокированные устройства. Если результат проверки выше, чем результат проверки заклинания для блокировки объекта, он открывается. Проход заблокированный *запечатать проход*, может быть открыт, при превышении его проверки.
22-25	Заклинатель создает зону разблокировки, затрагивающую все заблокированные объекты в пределах 30′. Заклинатель мгновенно узнает обо всех таких объектах в пределах досягаемости (включая секретные двери, если они заперты) и может мгновенно выбрать, какие из них открыть. Сюда входят запертые сундуки, застрявшие двери, запертые ворота, привязанные веревки и другие объекты или проходы. Открываются даже объекты огромных размеров (например, ворота замка гиганта) или сверхсложные (сложный механизм, изобретенный слесарем-гномом). Объекты, заблокированные с помощью физической природы, автоматически разблокируются, а объекты, заблокированные с помощью магии, разблокируются, если результат проверки выше, чем результат проверки для магической блокировки объекта. Заклинатель может использовать это заклинание, чтобы открыть межпространственные порталы, которые были заблокированы.
26-29	Заклинатель создает зону разблокировки, затрагивающую все заблокированные объекты в пределах 60′, или заклинатель может нацелить все крепежные элементы любой природы у одной цели в пределах 60′. Если последнее, то заклинание воздействует на ремни, пуговицы, кнопки, шнурки, ремешки, закрывающие мешки, пробки для зелий и так далее. Существо не делает спасбросок и обычно внезапно оказывается голым и мокрым, поскольку его одежда сваливается с него, а напитки выливаются. Если действует первый эффект, заклинатель мгновенно узнает обо всех заблокированных проходах в пределах досягаемости (даже секретные двери, если они заперты), и может мгновенно выбрать, какие из них открыть. Сюда входят запертые сундуки, застрявшие двери, запертые ворота, привязанные веревки и другие объекты или проходы. Открываются объекты

	огромных размеров (например, ворота замка гиганта) или сверхсложные (сложный механизм изобретенный слесарем-гномом). Объекты, заблокированные с помощью физической природы, автоматически разблокируются, а объекты, заблокированные с помощью магии, разблокируются, если результат этой проверки выше, чем результат проверки, использованный для магической блокировки объекта. Заклинатель может использовать это заклинание, чтобы открыть межпространственные порталы, которые были заблокированы
30-31	Заклинатель мгновенно узнает обо всех проходах, дверях и воротах в пределах 120', включая невидимые или внепланарные. Все они немедленно открываются, если только не запечатаны заклинанием с проверкой выше этой. Кроме того, заклинатель может выбрать один проход в пределах досягаемости и навсегда уничтожить его. Независимо от размера эта дверь, ворота или окно мгновенно разрушаются, обеспечивая открытый проход.
32-33	Заклинатель мгновенно узнает обо всех проходах, дверях и воротах в пределах 120', включая невидимые или внепланарные. Все такие проходы немедленно открываются, если только не запечатаны заклинанием с проверкой выше этой. Кроме того, заклинатель может выбрать до трех проходов в пределах досягаемости и навсегда уничтожить их. Независимо от размера, эти двери, ворота или окна мгновенно разрушаются, позволяя пройти через них.
34+	Использую ошеломляющую силы, заклинатель заставляет все проходы в пределах 1 мили взрываются силой. Это окна и ставни, лестницы в подвал и люки на чердаке, двери печей и городские ворота, а также обычные двери и проходы. Объекты подвергаются воздействию независимо от размера, сложности или магической защиты; даже секретные или невидимые двери внезапно открываются, и проходы, скрытые картинами, внезапно обнаруживаются. Существует 25% шанс, что любой проход будет разрушен и полностью открыт. Кроме того, обычные застежки и ослабляются или смещаются, так что винные пробки открываются, крышки от посуды падают, шнурки расстегиваются, ремни расстегиваются и так далее. Заклинатель может менять воздействие от «полного», когда одежда существ сваливается, до «просто расстегнутого», когда штаны ослабляются, а обувь расстегнута.

Левитация

Уровень: 2	Дистанция: на себя и больше (см. ниже)	Длительность: различная
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее	Заклинатель или цель, выбранная заклинателем, поднимается в воздух. Это заклинание полезно для преодоления стен или каньонов и для переноски тяжелых предметов.
Манифест	Бросок 1d4: (1) цель парит в воздухе;(2) голубоватый силовой диск появляется под целью, поднимая ее; (3) большая крылатая птица поднимает цель; (4) столб призрачного тумана поднимает цель.
Искажение	Бросок 1d6: (1) заклинатель всегда парит на 1d6" над землей; (2) стеклянные предметы всегда отталкиваются, когда они оказываются в пределах 6'' от заклинателя, как магниты отталкивают друг от друга; (3) волосы заклинателя постоянно дыбом; (4-5) значительное; (6) незначительное.
Осечка	Бросок 1d3: (1) заклинатель врезается в землю на 1d6 + 6'', проваливается прямо в землю или пробивает камень, получая 1 урона; (2) заклинатель поднимается на 1d12"в воздух и зависает там, никуда не двигаясь, на 1d4 раунда, прежде чем упасть обратно на землю; (3) заклинатель резко взлетает в воздух на высоту 1d4x10', затем падает на землю, получая 1d6 повреждений за каждые 10' падения; (4) все существа в пределах 20' делают спасбросок Воли, и существо с самым низким результатом взлетают в воздух, исчезая высоко в небе на 1d6 + 2 раунда, прежде чем спустится вниз при контролируемом падении (без урона) где-то в пределах мили.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	В течение 1 хода (10 мин) заклинатель может подниматься или опускаться в воздухе со скоростью 20' по вертикали или по горизонтали за раунд концентрации. В одном раунде заклинатель может двигаться горизонтально или вертикально, но не одновременно - это левитация, а не полет.

Сложные маневры невозможны, а КБ заклинателя уменьшается на -2 во время левитации. Заклинатель может сделать шаг во время вертикального движения (например, ступить на стену замка). При нарушении концентрации, он падает вниз, получая 1d6 урон за каждые 10′ падения.

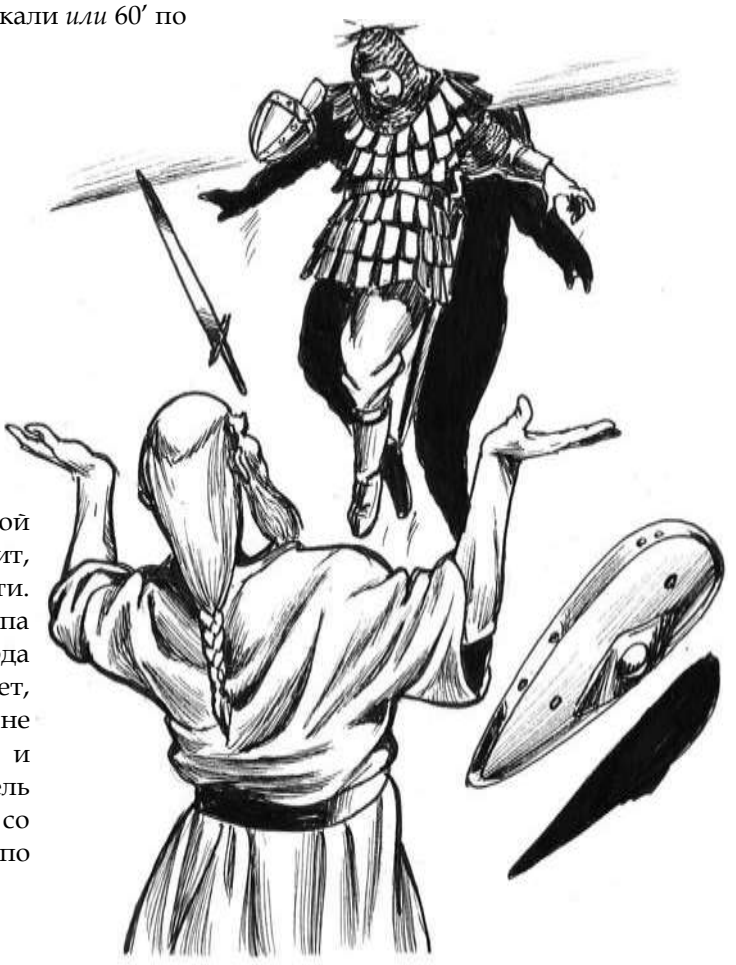
16-19 Заклинатель может выбрать целью себя или цель весом до 300 фунтов. Если цель не хочет, она получает спасбросок Воли. При неудаче цель остается в левитации, пока заклинатель концентрируется. До 1 хода заклинатель или цель поднимается или опускается в воздухе со скоростью 20′ по вертикали или по горизонтали за раунд концентрации. В одном раунде заклинатель может двигаться горизонтально или вертикально, но не одновременно - это левитация, а не полет. Сложные маневры невозможны, а КБ уменьшается на -2 во время левитации. Заклинатель может сделать шаг во время вертикального движения (например, ступить на стену замка). При нарушении концентрации, он падает вниз, получая 1d6 урон за 10′ падения.

20-21 Заклинатель выбирает пространство размером до 10′x10′. 1 хода (10 мин) все существа или объекты в нем левитируют, как будто находятся на невидимой платформе. Ограничения по весу нет. Спасбросков нет, но нежелающее существо может спрыгнуть с края «платформы». Можно перемещать платформу до 20′ по вертикали *или* 20′ по горизонтали за раунд концентрации.

22-25 Заклинатель выбирает пространство размером до 10′x10′. 1 час все существа или объекты в нем левитируют, как будто находятся на невидимой платформе. Ограничения по весу нет. Спасбросков нет, но нежелающее существо может спрыгнуть с края «платформы». Можно перемещать платформу до 40′ по вертикали *или* 40′ по горизонтали за раунд концентрации.

26-29 Заклинатель выбирает пространство размером до 20′x20′. 1 час все существа или объекты в нем левитируют, как будто находятся на невидимой платформе. Ограничения по весу нет. Спасбросков нет, но нежелающее существо может спрыгнуть с края «платформы». Можно перемещать платформу до 40′ по вертикали *или* 40′ по горизонтали за раунд концентрации.

30-31 Заклинатель выбирает пространство размером до 20′x20′. 1 день все существа или объекты в нем левитируют, как будто находятся на невидимой платформе. Ограничения по весу нет. Спасбросков нет, но нежелающее существо может спрыгнуть с края «платформы». Можно перемещать платформу до 60′ по вертикали *или* 60′ по горизонтали за раунд концентрации



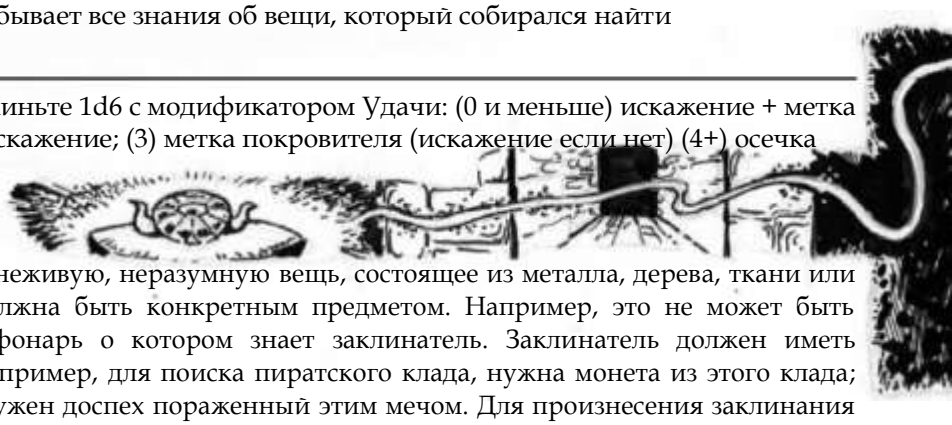
32-33 Заклинатель выбирает пространство размером до 30′x30′. 1 день все существа или объекты в нем левитируют, как будто находятся на невидимой платформе. Ограничения по весу нет. Спасбросков нет, но нежелающее существо может спрыгнуть с края «платформы». Можно перемещать платформу до 60′ по вертикали *или* 60′ по горизонтали за раунд концентрации.

34+ Заклинатель может левитировать любой объект или существо, которое видит, независимо от размера или сложности. Это может быть целый замок, толпа крестьян, массивный валун или даже орда варваров. Ограничения по весу нет, эффект длится до 30 дней или пока не будет развеян. Спасбросков нет, и существо не может убежать. Заклинатель может перемещать цель в воздухе со скоростью до 60′ по вертикали *или* 60′ по горизонтали за раунд концентрации

Поиск предмета

Уровень: 2 Дистанция: разная Длительность: 1 раунд или 1 час Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинание позволяет найти объект. Слабым заклинателям нужен физический след объекта, и его можно найти только, если он находится в том же плане. Более сильные заклинатели могут найти объекты, которых никогда не видели, и даже в другом плане или времени.
Манифест	Нет
Искажение	Бросок 1d6: (1) всю оставшуюся жизнь заклинатель постоянно теряет вещи, когда он идет за предметом, есть 10% шанс, что он потерял его; (2) глаза становятся; темно- фиолетовыми; (3) заклинатель становится магнитом для скрывающей объект магии других колдунов, так что каждый день есть 10% шанс, что новый, случайный предмет появляется перед ним, и отдельный 5% шанс, что сердитый владелец приезжает вернуть его; (4-5) незначительное; (6) значительное
Осечка	Бросок 1d4: (1) один случайный предмет заклинателя переносится на расстояние 1d6x100 миль, заклинатель точно знает где он; (2) в следующем месяце заклинатель потеряет свой любимый магический предмет и не может найти его где бы не искал; (3) оружие одного случайного союзника в пределах 40′ исчезает, чтобы снова появиться спустя 1d7 дней, немного изношенным; (4) заклинатель полностью забывает все знания об вещи, который собирался найти



1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но не потеряно.
14-15	Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, состоящее из металла, дерева, ткани или других материалов. Вещь должна быть конкретным предметом. Например, это не может быть «какой-нибудь фонарь», а фонарь о котором знает заклинатель. Заклинатель должен иметь физический след объекта. Например, для поиска пиратского клада, нужна монета из этого клада; если ищет волшебный меч, нужен доспех пораженный этим мечом. Для произнесения заклинания требуется полная концентрация. Если объект находится в пределах 100′ на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз.
16-19	Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, состоящее из металла, дерева, ткани или других материалов. Вещь должна быть конкретным предметом. Например, это не может быть «какой-нибудь фонарь», а фонарь о котором знает заклинатель. Заклинатель должен иметь физический след объекта. Например, для поиска пиратского клада, нужна монета из этого клада; если ищет волшебный меч, нужен доспех пораженный этим мечом. Для произнесения заклинания требуется полная концентрация. Если объект находится в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом полной концентрации следующим образом: раунд 1 = 100′, раунд 2 = 500′, раунд 3 = полмили, раунд 4 = 1 миля, раунд 5 = 2 мили, раунд 6 = 5 миль, 7 раунд = 10 миль. Дальность действия не превышает 10 миль. Чувство местоположения включает в себя только направление, а не расстояние, и существует только в момент произнесения заклинания.
20-21	Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, состоящее из металла, дерева, ткани или других материалов. Вещь должна быть конкретным предметом. Например, это не может быть «какой-нибудь фонарь», а фонарь о котором знает заклинатель. Заклинатель должен иметь физический след объекта. Например, для поиска пиратского клада, нужна монета из этого клада; если ищет волшебный меч, нужен доспех пораженный этим мечом. Для произнесения заклинания требуется полная концентрация. Если объект находится в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом концентрации: раунд 1 = 100′, раунд 2 = 500′, раунд 3 = полмили, раунд 4 = 1 миля, раунд 5 = 2 мили, раунд 6 = 5 миль, 7 раунд = 10 миль. Дальность действия не превышает 10 миль. Чувство местоположения включает в себя направление и очень приблизительное ощущение расстояния с точностью до 25%; это чувство направления существует только в момент наложения заклинания.

22-25 Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, состоящее из металла, дерева, ткани или других материалов. Вещь должна быть конкретным предметом. Например, это не может быть «какой-нибудь фонарь», а фонарь о котором знает заклинатель. Заклинатель должен иметь физический след объекта. Например, для поиска пиратского клада, нужна монета из этого клада; если ищет волшебный меч, нужен доспех пораженный этим мечом. Для произнесения заклинания требуется полная концентрация. Если объект находится в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом концентрации: раунд 1 = 100', раунд 2 = 500', раунд 3 = полмили, раунд 4 = 1 миля, раунд 5 = 2 мили, раунд 6 = 5 миль, 7 раунд = 10 миль. Дальность действия не превышает 10 миль. Чувство местоположения включает в себя направление и очень приблизительное ощущение расстояния с точностью до 25%. Продолжительность заклинания - полный час. В любой момент в течение этого времени заклинатель может провести полный раунд концентрации и получить новый «пинг» о направлении и расстоянии до объекта. Прерывание концентрации в это время не отменяет заклинание; заклинатель должен просто восстановить концентрацию.

26-29 Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, состоящее из металла, дерева, ткани или других материалов. Вещь должна быть конкретным предметом. Например, это не может быть «какой-нибудь фонарь», а фонарь о котором знает заклинатель. Не нужен физический след объекта, но надо иметь конкретные знания о нем. Например, в прошлом видеть его, читать отчеты или слышать о нем. При условии, что он может дать точное описание объекта, заклинание вернет его местоположение, если находится в пределах досягаемости. Для произнесения заклинания требуется полная концентрация. Если объект находится в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом концентрации: раунд 1 = 100', раунд 2 = 500', раунд 3 = полмили, раунд 4 = 1 миля, раунд 5 = 2 мили, раунд 6 = 5 миль, раунд 7 = 10 миль. Дальность не превышает 10 миль. Чувство местоположения включает в себя направление и ощущение расстояния с точностью до 25%. Продолжительность заклинания - полный час. В это время заклинатель может провести раунд концентрации и получить новый «пинг» о направлении и расстоянии до объекта. Прерывание концентрации в это время не отменяет заклинание; надо просто восстановить концентрацию.

30-31 Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь. Вещь не обязательно конкретный объект. Можно выбрать поиск «любого фонаря» или конкретного известного фонаря или можно даже искать «любую воду» или «ближайший выход». Не нужен и физический след объекта, ни какие-либо конкретные знания о нем. Но чем расплывчатее описание, тем больше вероятность того, что заклинание покажет что-то другое (на усмотрение рефери). Для произнесения заклинания требуется концентрация. Если объект в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом концентрации: раунд 1 = пол мили, раунд 2 = миля, раунд 3 = 5 миль, раунд 4 = 10 миля, раунд 5 = 50 миль, раунд 6 = 250 миль, раунд 7 = 1000 миль. Дальность не превышает 1000 миль. Чувство местоположения включает в себя направление и ощущение расстояния с точностью до 25%. Продолжительность заклинания - полный час. В это время заклинатель может провести раунд концентрации и получить новый «пинг» о направлении и расстоянии до объекта. Прерывание концентрации в это время не отменяет заклинание; надо просто восстановить концентрацию.

32-33 Заклинатель пытается найти неживую, неразумную вещь, даже если оно находится на другом плане. Вещь не обязательно конкретный объект. Можно выбрать поиск «любого фонаря» или конкретного известного фонаря или можно даже искать «любую воду» или «ближайший выход». Не нужен и физический след объекта, ни какие-либо конкретные знания о нем. Однако, чем расплывчатее описание, тем больше вероятность того, что заклинание покажет что-то другое (на усмотрение рефери). Для произнесения заклинания требуется концентрация. Если объект в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. Дальность увеличивается с каждым раундом концентрации: раунд 1 = пол мили, раунд 2 = миля, раунд 3 = 5 миль, раунд 4 = 10 миля, раунд 5 = 50 миль, раунд 6 = 250 миль, раунд 7 = 1000 миль. После семи раундов концентрации, на восьмом раунде заклинатель узнает, находится ли объект в на другом плане. В девятом раунде он чувствует, что это за план. Если он уже посещал этот план раньше, то будет знать точно; если никогда не был, у него будет какое то

понимание какой это план, в зависимости от его знания планов. Знание о том, что объект находится на другом плане, не показывает направление или расстояние. Чувство местоположения включает в себя направление и ощущение расстояния с точностью до 25%. Продолжительность заклинания - полный день. В это время заклинатель может провести раунд концентрации и получить новый «пинг» о направлении и расстоянии до объекта. Прерывание концентрации в это время не отменяет заклинание; надо просто восстановить концентрацию.

34+ Заклинатель может найти любую вещь, живую или неразумную, конкретную или общую, даже если она находится на другом плане. Вещь не обязательно конкретный объект. Можно выбрать поиск «любого фонаря» или конкретного известного фонаря или можно даже искать «любую воду» или «ближайший выход». Не нужен и физический след объекта, ни какие-либо конкретные знания о нем. Однако, чем расплывчатее описание, тем больше вероятность того, что заклинание покажет что-то другое (на усмотрение рефери). Для произнесения заклинания требуется концентрация. Если объект в пределах досягаемости на том же плане, то заклинатель знает направление. Это чувство направления является трехмерным, поэтому объект на глубоко под землей будет вызывать чувство направления вниз. В первом раунде заклинатель знает находится ли объект где-нибудь на текущем плане существования; во втором раунде находится ли он на другом плане, он знает, что это за план; и в третьем раунде он знает точное местоположение объекта на другом плане. Длительность заклинания - полный месяц. В это время заклинатель может провести раунд концентрации и получить новый «пинг» о направлении и расстоянии до объекта. Прерывание концентрации не отменяет заклинание; надо просто восстановить концентрацию

Магический рот

Уровень: 2 Дистанция: разная Длительность: 1 час и дольше Время чтения: 1 ход (10мин) Спасбросок: нет

Общее Заклинание создает волшебный рот, он говорит при срабатывании определенных условий.

Манифест По желанию заклинателя.

Искажение Бросок 1d6: (1) заклинатель ужасно заикается; (2) заклинатель постоянно бормочет, даже во сне; (3) зубы заклинателя разрушаться с угрожающей скоростью и выпадают 1 каждые 1d7 дней, пока не исцелятся магией; (4) заклинатель не может перестать повторять фразу, которую должен был сказать его волшебный рот; (5-6) незначительное.

Осечка Бросок 1d4: (1) появляется магический рот размером с человека, но он не говорит и имеет ужасный запах изо рта, который пропитывает всю область, пока не исчезнет через 1d7 дней; (2) волшебный рот появляется на 1d6 часов, но бормочет и заикается так, что его невозможно понять; (3) заклинатель создает волшебный нос высотой 2′ вместо волшебного рта, и нос в течении 1d8 часов, сочится слизью, что довольно отвратительно; (4) магический рот появляется поверх собственного рта заклинателя на 1d6 раундов, в течение которых его речь ограничивается фразой, которую он планировал передать магическому рту.

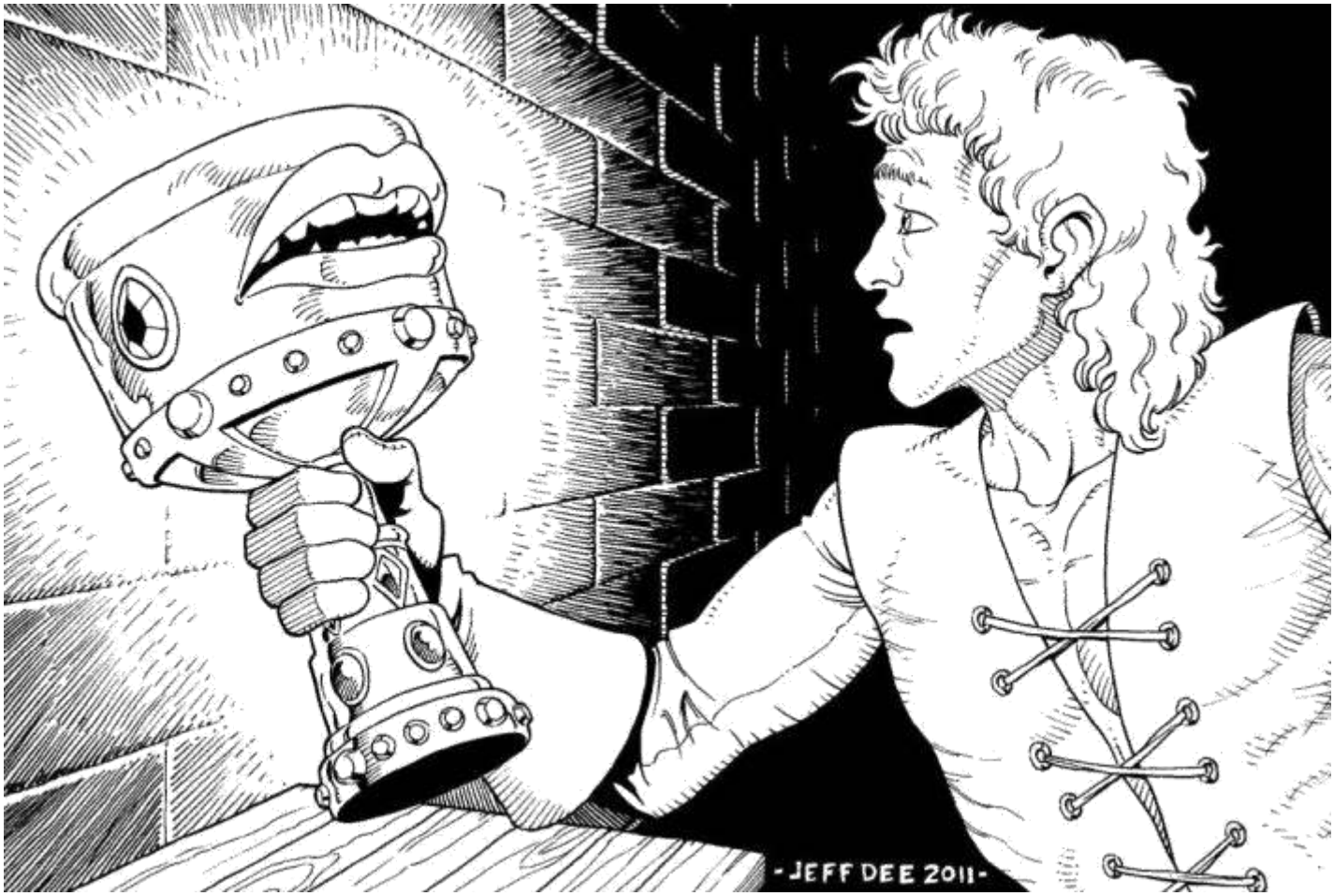
1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Неудача, но заклинание не потеряно.

14-15 Заклинатель создает волшебный рот на неживой поверхности, которой он касается. Длится 1 час. Он будет произносить одну фразу до 10 слов, когда любое существо подходит на 20′. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 2′ или меньше. Рот не может атаковать или предпринимать какие-либо действия, кроме как говорить.

16-19 Заклинатель создает волшебный рот на неживой поверхности, которой он касается. Длится 1 день. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 2′ или меньше. Рот не может атаковать или предпринимать какие-либо действия, кроме как говорить.



20-21 Заклинатель создает волшебный рот на неживой поверхности, которой он касается. Длится 1 день. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 6; его знания ограничены одной темой, которую заклинатель мог рассказать во время чтения за 1 ход (10 мин). Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 2′ или меньше

22-25 Заклинатель создает волшебный рот на неживой поверхности в пределах 100′. Длится 1 неделю. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 6; его знания ограничены одной темой, которую заклинатель мог рассказать во время чтения за 1 ход (10 мин). Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 4′ или меньше

26-29 Заклинатель создает волшебный рот на поверхности или в воздухе в пределах 100′. Длится 1 месяц. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 6; его знания ограничены одной темой, которую заклинатель мог рассказать во время чтения за 1 ход (10 мин). Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 4′ или меньше.

30-31 Заклинатель создает волшебный рот на поверхности или в воздухе в пределах 100′. Длится 1 год. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 6; его знания ограничены одной темой, которую заклинатель мог рассказать во время чтения за 1 ход (10 мин). Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 4′ или меньше.

32-33 Заклинатель создает волшебный рот на поверхности или в воздухе в пределах 100′. Длится вечно. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 6; его знания ограничены одной темой, которую заклинатель мог рассказать во время чтения за 1 ход (10 мин). Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 4′ или меньше.

34+ Заклинатель создает волшебный рот на поверхности или в воздухе в пределах 100′. Длится вечно. Заклинатель может указать условие срабатывания. Например, *любое* существо, *определенное* существо, *определенный вид* существа и т. д. Рот воспринимает окружающую среду на 100′ или в пределах прямой видимости. Он будет произносить одну фразу до 20 слов, когда срабатывает условие. После того, как его фраза произнесена, рот может говорить на определенную тему. Рассматривайте рот как существо с интеллектом 12; его знания ограничены одной темой, Заклинатель может продлить время чтения до 1 часа и передать больше знаний рту за это время. Например, заклинатель может описать содержимое комнаты или обсудить обитателей темницы. Внешний вид рта на усмотрение заклинателя (человек, животное и т. д.), но размером 6′ или меньше.

Зеркальное отражение

Уровень: 2 | Дистанция: на себя или касание | Длительность: 1 раунд или дольше
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее Заклинание создает иллюзорных двойников заклинателя, имитирующих его действия. Они появляются в пространстве вокруг него и отвлекают врагов. Сильные заклинатели создают копии союзников или объектов. Общее количество двойников, создаваемым заклинателем для себя, союзников или объектов, не может превышать его Интеллекта.

Манифест Смотри ниже.

Искажение Бросок 1d6: (1-3) значительное; (4-6) незначительное.

Осечка Бросок 1d4: (1) заклинатель создает «обратное» зеркальное отражение самого себя, левая рука отражения делает то, что заклинатель делает правой руке, зеркальное отображение (длится 1d6 раундов) отличается от заклинателя; (2) заклинатель создает 1d6 зеркальных отражений, но все они разные люди, а вовсе не «зеркала», у них есть странные тики, им неудобно находиться рядом все 1d6 + 1 раундов; (3) заклинатель создает 1d4 + 1 теней, танцующих вокруг его ног, иногда против света, а не как должна вести себя тень, длится остаток дня; (4) заклинатель создает свое отражение, короткое и толстое, как в кривом зеркале, работает 1d6 раундов.

1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Неудача, но не потеряно.

14-15 Рядом с заклинателем появляется одно

зеркальное отражение. Он выглядит так же как он, и имитирует его действия и речь. Он всегда оставаться в пределах 5′ от заклинателя. Любое существо, атакующее заклинателя, вместо этого бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящего заклинателя от отражения. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражение и заклинателя. Зеркальное отражение существует 1d4 раунда или пока не будет развеяно.

16-19 Рядом с заклинателем появляется 1d4+1 зеркальных отражений. Они выглядят так же как он, и имитируют его действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее заклинателя, вместо этого всегда бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящего заклинателя от отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и заклинателя. Они существуют 1d6 + 1 раунда или пока не будут развеяны.

20-21 Рядом с заклинателем появляется 1d6+1 зеркальных отражений. Они выглядят так же как он, и имитируют его действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее заклинателя, вместо этого всегда бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящего заклинателя от отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и заклинателя. Они существуют 1d4 хода (10 мин) или пока не будут развеяны.

22-25 Заклинатель может создавать зеркальные отражения себя или существа, которого он касается. Рядом с целью появляется 1d6+1 зеркальных отражений. Они выглядят так же как цель, и имитируют ее действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее цель, вместо этого всегда бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящую цель от ее отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и цель. Они существуют 1d4 хода (10 мин) или пока не будут развеяны.

26-29 Заклинатель может создавать зеркальные отражения себя или существа, которого он касается. Рядом с целью появляется 1d8+1 зеркальных отражений. Они выглядят так же как цель, и имитируют ее действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее цель, вместо этого всегда бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящую цель от ее отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и цель. Они существуют 1 час или пока не будут развеяны.

30-31 Заклинатель может создавать зеркальные отражения любого существа или объекта размером с человека или меньше в пределах 30′. Более того, можно создать отражения для разных целей одновременно, например, себя, воина и плута, и неодушевленных предметов, то есть он может копировать сундук с сокровищами или дверь Отражения будут развеяны ударом, но можно сбить с толку врагов или блефовать. Можно создать до 1d10 + 2 зеркальных отражений. Они выглядят так же как цель, и имитируют ее действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее цель, вместо этого бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящую цель от ее отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и цель. Они существуют 1 час или пока не будут развеяны.

32-33 Заклинатель может создавать зеркальные отражения любого существа или объекта размером с человека или меньше в пределах 30′. Более того, можно создать отражения для разных целей одновременно, например, себя, воина и плута, и неодушевленных предметов, то есть он может копировать сундук с сокровищами или дверь Отражения будут развеяны ударом, но можно сбить с толку врагов или блефовать. Можно создать до 1d12 + 4 зеркальных отражений. Они выглядят так же как цель, и имитируют ее действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее цель, вместо этого бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящую цель от ее отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и цель. Они существуют 1 час или пока не будут развеяны.

Кроме того, если заклинатель копирует себя, а затем концентрируясь, может отправить свои отражения для выполнения заданий. Двойники могут отойти на 50′ от заклинателя, двигаться или разговаривать. Они не могут физически взаимодействовать с объектами (например, открывать дверь) или причинять реальный урон, но они могут симулировать атаку и сеять замешательство.

34+

Заклинатель может создавать зеркальные отражения любого существа или объекта размером с человека или меньше в пределах 30′. Более того, можно создать отражения для разных целей одновременно, например, себя, воина и плута, и неодушевленных предметов, то есть он может копировать сундук с сокровищами или дверь Отражения будут развеяны ударом, но можно сбить с толку врагов или блефовать. Можно создать зеркальных отражений равное интеллекту заклинателя. Они выглядят так же как цель, и имитируют ее действия и речь. Они оставаться в пределах 5′. Любое существо, атакующее цель, вместо этого бьет зеркальное отражение, которое мгновенно исчезает после удара. Враг, при концентрации весь раунд, может сделать спасбросок Воли, чтобы отличить настоящую цель от ее отражений. Массовые атаки (например, дыхание дракона) могут ударить отражения и цель. Они существуют 1 час или пока не будут развеяны

Кроме того, если заклинатель копирует себя, а затем концентрируясь, может отправить свои отражения для выполнения заданий. Двойники могут отойти на 50′ от заклинателя, двигаться или разговаривать. Они не могут физически взаимодействовать с объектами (например, открывать дверь) или причинять реальный урон, но они могут симулировать атаку и сеять замешательство.

Призыв монстра

Уровень: 2 Дистанция: 20′ Длительность: разная Время чтения: 1 ход или меньше Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель в течении половины времени чтения заклинания рисует пентакль, а оставшееся время заклинания вызывает духов-монстров. В конце хода заклинатель вызывает монстра. Он должен хорошо знать монстра, и монстр родился в этом плане. Надо иметь материальную часть монстра для использования в заклинании (например, волосы, мех, лапа, зуб, череп и т.д.).
Манифест	Бросок 1d4: (1) яйцо начинает светиться, а затем из него вылупляется монстр; (2) вспышка темных туч и появляется монстр; (3) сначала появляется скелет, затем органы, мышцы соединяются вместе, кожа растет и появляется монстр; (4) монстр вылезает из земли полностью сформированным.
Искажение	Бросок 1d6: (1-3) незначительное; (4-6) значительное.
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель призывает 1d6 существ с 1 КЗ, которые не находятся под его контролем, и немедленно атакуют его; (2) вместо призыва существ заклинатель отправляется в место, где живут существа, попадая в темную сырую пещеру, где он должен провести 1d4 раунда, сражаясь с неизвестным чудовищным врагом (по усмотрению рефери на 1d4 КЗ), прежде чем вернуться раненым и окровавленным ; (3) заклинатель отсылает своего фамильяра на 1d4 часа; (4) ближайший союзник превращается в разумную обезьяну, одетую в ту же одежду и снаряжение, на 1d4 раунда.
1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель вызывает 1 монстра с 1 КЗ или меньше. Монстр призван на 1 час, он остается в пентакле, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 50% шанс вывести монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.
16-19	Заклинатель вызывает 2 монстров с 1 КЗ или 1 с 2 КЗ. Монстр призван на 1 час, он остается в пентакле, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 50% шанс вывести монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.

20-21 Заклинатель вызывает 2 монстров с 1 КЗ или 1 с 2 КЗ. Монстр призван на 1 час, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 50% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.

22-25 Заклинатель вызывает 2 монстров с 2 КЗ или 1 с 4 КЗ. Монстр призван на 2 час, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 25% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу

26-29 Время чтения уменьшено до 4 раундов. Заклинатель вызывает 4 монстров с 1 КЗ, 2 с 2 КЗ или 1 с 4 КЗ. Монстр призван на 2 час, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 25% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.

30-31 Время чтения уменьшено до 4 раундов. Заклинатель вызывает 8 монстров с 1 КЗ, 4 с 2 КЗ, 2 с 4 КЗ или 1 с 8 КЗ. Монстр призван на 2 час, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 10% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.

32-33 Время чтения уменьшено до 1 раунда. Заклинатель вызывает 8 монстров с 1 КЗ, 4 с 4 КЗ, 4 с 2 КЗ или 1 с 8 КЗ. Монстр призван на 4 час, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 10% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу

34+ Время чтения уменьшено до 1 раундов. Заклинатель вызывает 16 монстров с 1 КЗ, 8 с 2 КЗ, 4 с 4 КЗ или 1 с 16 КЗ. Монстр призван на 24 часа, хочет есть и отдыхать как обычно. Он подчиняется командам заклинателя, но суицидальные команды или команды, противоречащие его природе, имеют 1% шанс вывести. монстра из подчинения. Если пентакль сломан или служба прекращена, монстр возвращается, откуда пришел. Заклинатель не может нанести непосредственный вред вызванному существу.

Броня дикобраза Нитуула

Уровень: 2 Дистанция: на себя Длительность: 1 раунд за УЗ Время чтения: 1 действие Спасбросок: нет

Общее	Это заклинание покрывает заклинателя слоем острых игл. Они действуют как броня, увеличивают урон без оружия и, с высоким результатами, могут использоваться в качестве оружия дальнего боя.
Манифест	Кожа заклинателя покрывается длинными острыми иглами, как у дикобраза.
Искажение	Бросок 1d4: (1) волосы на теле становятся жесткими и похожими на иглы; (2) маленькие иглы покрывают лицо, а нос напоминает живую изгородь; (3) кожа постоянно чешется, и заклинатель получает -1 на броски, требующие изящества или концентрации, по усмотрению рефери; (4) развивается желание есть червей и личинки, желательно только что укоренившиеся в земле.
Осечка	Бросок 1d5: (1) иглы срастаются, обездвиживая заклинателя на 1d4 раунда, пока не выпадут из плоти; (2) иглы появляются под плотью, нанося 1 урона каждый раунд, когда он двигается больше чем на 5′, колдует или атакует; (3) иглы мягкие и маслянистые, не дают защиты и кидается спасбросок Реакции со Сл 8, когда заклинатель хочет поднять предмет или идти со скоростью больше половину нормальной, при провале предмет падение; (4) глаза заклинателя становятся маленькими и похожими на бусинки, и его зрение вдаль страдает (все атаки или проверки заклинаний против целей дальше 10′, получают штраф -2); (5) иглы стреляют из тела заклинателя, все в пределах 15′ от него делают спасбросок реакции со Сл 10 или получают 1d4 урона.
1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-13	Потеряно. Неудача.
14-15	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +1 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не изменяются.
16-19	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +1 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не изменяются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 10 сразу после его атаки или получает 1d3 урона от контакта с иглами.
20-21	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +2 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не изменяются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 15 сразу после его атаки или получает 1d4 урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою. Успешная атака ими наносит 1d6 урона.
22-25	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +2 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не изменяются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 20 сразу после его атаки или получает 1d4 урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою. Успешная атака ими наносит 1d6 урона. Наконец, заклинатель может бросать иглы в качестве дальней атаки. Имеет диапазон 20/40/60 и 1d6 урона.
26-29	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +3 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не изменяются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 20 сразу после его атаки или получает 1d4 + УЗ урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою и считаются магическим оружием. Имеют бонус +2 к атаке наносят 1d8 + 2 урона. Наконец, заклинатель может бросать иглы в качестве дальней атаки. Имеет диапазон 20/40/60 и 1d8 + 2 урона.
30-31	Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +4 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не меняются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 20 сразу после его атаки или получает 1d6 + УЗ урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою и считаются магическим оружием. Имеют

бонус +4 к атаке наносят 1d8 + 4 урона. Наконец, каждый раунд можно бросить до трех игл в качестве дальней атаке по одной цели. Перья имеют диапазон 20/40/60, дают +4 магический бонус к броскам атаки и наносят 1d8 + 4 урона при успешном ударе. Для каждой брошенной иглы делается отдельный бросок атаки.

32-33 Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +5 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не меняются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 20 сразу после его атаки или получает 1d8 + УЗ урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою и считаются магическим оружием. Имеют бонус +5 к атаке наносят 1d8 + 5 урона. Наконец, каждый раунд можно бросить до *шести* игл в качестве дальней атаке по одной цели. Перья имеют диапазон 20/40/60, дают +5 магический бонус к атаке и наносят 1d8 + 5 урона. Для каждой брошенной иглы делается отдельный бросок атаки.

34+ Тело заклинателя взрывается жесткими острыми иглами, дающими +6 к его КБ. Эти иглы не мешают произнесению заклинаний, и проверки заклинаний, выполняемые заклинателем, не меняются. Еще любой, кто атакует заклинателя в ближнем бою, делает спасбросок Реакции со Сл 25 сразу после его атаки или получает 1d10 + УЗ урона от контакта с иглами. Покрытые иглами руки заклинателя также можно использовать в ближнем бою и считаются магическим оружием. Имеют бонус +6 к атаке наносят 1d8 + 6 урона. Наконец, каждый раунд можно бросить до *шести* игл в качестве дальней атаке по одной цели. Перья имеют диапазон 20/40/60, дают +5 магический бонус к броскам атаки и наносят 1d8 + 6 урона при успешном ударе. Для каждой брошенной иглы делается отдельный бросок атаки.

Кроме того, заклинатель может сразу выбрасывать все иглы из своего тела, заполняя область радиусом 30′ вокруг себя летающими, острыми как бритва шипами. Все цели в этой области получают (УЗ)d10 (т. е. Заклинатель 6 уровня 6d10 урона), защищенные укрытием бросают спасбросок Реакции со Сл 20, чтоб получить половину урона от игл пробивших укрытие. Те, кто защищены *магическим щитом* с проверкой заклинания 24+, также не подвержены этому взрыву игл. После взрыва заклинатель больше не получает преимуществ от *брони дикобраза.*

Фантазм

Уровень: 2 | Дистанция: 100′ и дальше | Длительность: 1 раунд и дольше с концентрацией
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: Воля vs. проверка заклинания

Общее — Заклинатель создает простую иллюзию. Иллюзия строго визуальная, без слуховых, тактильных или обонятельных компонентов. Концентрируясь, заклинатель может управлять иллюзией.

Манифест — См. ниже.

Искажение — Бросок 1d6: (1) левая рука заклинателя трансформируется в фантазм, становясь невещественной и не может хватать объекты, хотя кажется реальной; нельзя использовать двуручное оружие или использовать вещи левой рукой; (2) заклинатель становится магнитом материи, давая «реальную» прочность любой иллюзии, которой он касается; (3-5) незначительное; (6) значительное.

Осечка — Бросок 1d4: (1) заклинатель трансформирует ближайшего союзника в фантазм, заставляя изображение союзника «зацикливаться» в тех движениях, что несколько раундов делал, союзник появится вновь через 1d6 + 1 раунда, не помня случившиеся; (2) заклинатель создает невероятный фантазм, например, полупрозрачный человек или ходячее чучело, которое следует за ним до конца дня; (3) заклинатель вызывает чрезвычайно правдоподобную иллюзию смертоносного зверя (например, льва), она появляется поблизости и бросается на него, прежде чем исчезнуть в момент удара, нужно сделать спасбросок Стойкости со Сл 10 или получить шок и -1 ко всем броскам на 1d6 раундов; (4) заклинатель не может контролировать свои иллюзии и создает серию фантастических образов, связанных с феями, гномами и единорогами, которые резвятся вокруг него в следующие 1d4 часа, привлекая к нему внимание почти при любых обстоятельствах.

1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером не больше человека. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 100′ и линии видимости. Оно не может двигаться. Остается на месте максимум 2 хода (10 мин), пока заклинатель концентрируется. Существо с причиной не поверить в иллюзию может сделать спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.
16-19	При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером не больше человека. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 100′ и линии видимости. Заклинатель при концентрации может заставить фантазм перемещаться на 5′ за раунд, но не меняться. Например, можно покачивать фонарь в воздухе, как будто его несет человек, но если создать фантазм человека, несущего фонарь, весь фантазм просто сдвинулся на 5′, вместо того, чтобы казаться, что он действительно ходит. Фантазм остается максимум 2 хода (10 мин), пока заклинатель концентрируется. Существо с причиной не поверить в иллюзию может сделать спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.
20-21	При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером не больше человека. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 100′ и линии видимости. При концентрации можно двигать фантазм на 30′ за раунд, фантазм анимирован, при условии, что заклинатель имеет визуальный ориентир или изучил примеры. Например, он может заставить иллюзию солдата казаться действительно идущей. Фантазм остается максимум 1 час, пока заклинатель концентрируется и должен оставаться в пределах 100′ от заклинателя даже во время движения. Если он выйдет за пределы этого диапазона, он исчезнет. Существо с причиной не поверить в иллюзию может сделать спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.
22-25	При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером до гигантского. Оно может быть «зацикленным» заранее выбранным визуальным рядом. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 1000′ и линии видимости. При концентрации можно двигать фантазм на 30′ за раунд, фантазм подвижен, при условии, что заклинатель имеет визуальный ориентир или изучил примеры. Например, он может заставить иллюзию солдата казаться действительно идущей. Чтобы создать повторяющуюся визуальную петлю, заклинатель должен сконцентрироваться, чтобы установить начальную точку и движения. После этого, если его концентрация нарушена, фантазм повторяет этот путь, пока заклинание не истечет или заклинатель установит другой путь. Фантазм существует максимум 1 час, «зацикливаясь» всякий раз, когда концентрация заклинателя теряется и должен оставаться в пределах 1000′ от заклинателя даже во время движения. Если он выйдет за пределы дистанции, он исчезнет. Существо с причиной не поверить в иллюзию может сделать спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.
26-29	При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером до замка. Оно может быть «зацикленным» заранее выбранным визуальным рядом. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Оно может быть сложным, замок с марширующими солдатами. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 1000′ и линии видимости, но после создания оно может перемещаться за пределы диапазона. При концентрации можно двигать фантазм на 60′ за раунд, фантазм анимирован, при условии, что заклинатель имеет визуальный ориентир или изучил примеры. Например, он может заставить иллюзию солдата казаться действительно идущей. Чтобы создать повторяющуюся визуальную петлю, заклинатель должен сконцентрироваться, чтобы установить начальную точку и движения. После этого, если его концентрация нарушена, фантазм повторяет этот путь, пока заклинание не истечет или заклинатель установит другой путь. Фантазм существует максимум 1 день, «зацикливаясь», когда концентрация теряется. Он остается, даже если покидает радиус 1000′, но «зацикливается». Существо с причиной не поверить делает спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.

30-31 При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером до замка. Оно может быть «зацикленным» заранее выбранным визуальным рядом. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Оно может быть сложным, замок с марширующими солдатами. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 1000′ и линии видимости, но после создания оно может перемещаться за пределы этого диапазона. При концентрации можно двигать фантазм на 60′ за раунд, фантазм анимирован, при условии, что заклинатель имеет визуальный ориентир или изучил примеры. Например, он может заставить иллюзию солдата казаться действительно идущей. Чтобы создать повторяющуюся визуальную петлю, заклинатель должен сконцентрироваться, чтобы установить начальную точку и движения. После этого, если его концентрация нарушена, фантазм повторяет этот путь, пока заклинание не истечет или заклинатель установит другой путь. Фантазм существует максимум 1 неделю, «зацикливаясь», когда концентрация теряется. Он остается, даже если покидает радиус 1000′, но «зацикливается». Существо с причиной не поверить делает спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.

32-33 При концентрации за один раунд заклинатель создает изображение размером до замка. Оно может быть «зацикленным» заранее выбранным визуальным рядом. Изображение выглядит как что-то поблизости (стол или союзник) или что заклинатель недавно видел и внимательно изучал в течение хотя бы часа. Оно может быть сложным, замок с марширующими солдатами. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, в пределах 1000′ и линии видимости, но после создания оно может перемещаться за пределы этого диапазона. При концентрации можно двигать фантазм на 60′ за раунд, фантазм анимирован, при условии, что заклинатель имеет визуальный ориентир или изучил примеры. Например, он может заставить иллюзию солдата казаться действительно идущей. Чтобы создать повторяющуюся визуальную петлю, заклинатель должен сконцентрироваться, чтобы установить начальную точку и движения. После этого, если его концентрация нарушена, фантазм повторяет этот путь, пока заклинание не истечет или заклинатель установит другой путь. Фантазм существует максимум 1 месяц, «зацикливаясь», когда концентрация теряется. Он остается, даже если покидает радиус 1000′, но «зацикливается». Существо с причиной не поверить делает спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна.

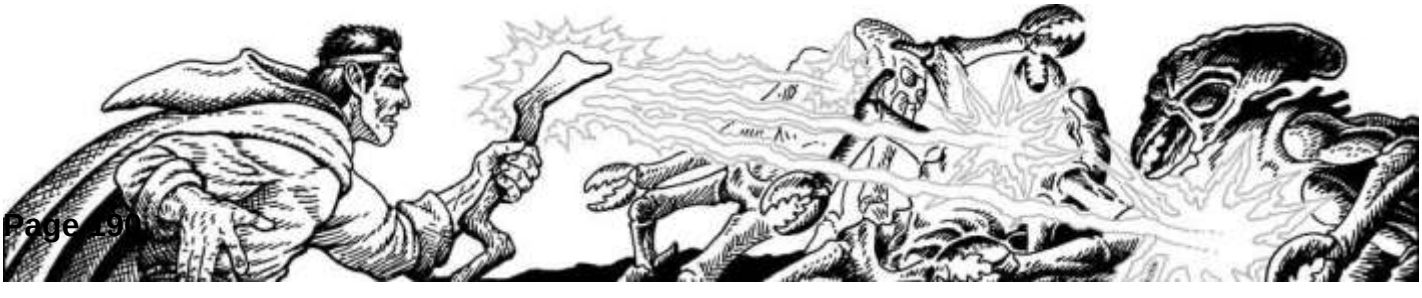
34+ При концентрации за один раунд заклинатель создает любое изображение, которое может представить, любого размера и сложности. Изображение может содержать множество сложных частей. Заклинателю не обязательно иметь визуальный ориентир, и сила этого заклинания «заполнит пробелы», которые он вообразил, но не видел, хотя на неточности в деталях, могут обратить внимание другие существа. Изображение возникает в точке, указанной заклинателем, где-нибудь в пределах прямой видимости, но после создания фантазм может выйти за пределы этого диапазона. Заклинатель может заставить фантазм двигаться на 100′ за раунд. Фантазм анимирован. Чтобы создать повторяющуюся визуальную петлю, заклинатель должен сконцентрироваться, чтобы установить начальную точку и движения. После этого, если его концентрация нарушена, фантазм повторяет этот путь, пока заклинание не истечет или заклинатель установит другой путь. Фантазм существует максимум 1 год, «зацикливаясь», когда концентрация теряется. Он остается, даже если покидает радиус 1000′, но «зацикливается». Существо с причиной не поверить делает спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь нее. Любое существо касаясь иллюзии обнаруживает, что она не реальна

Луч ослабления

Уровень: 2	Дистанция: 150′	Длительность: мгновенно
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее	Это заклинание некромантов требует Сжигания Магии на хотя бы 1 очко. Заклинатель выпускает луч, истощающий разрушающий силу цели. Уменьшение силы существа до 0 превращает его в желеобразную массу, неспособную выдерживать собственный вес или защищаться от атак. Если у цели нет силы, то считайте 10 для существ размером с человека. Очки утраченных характеристик восстанавливаются с обычной скоростью.
Манифест	Бросок 1d5: (1) черный луч; (2) пылающий луч; (3) колеблющееся разрушение воздуха; (4) луч пара; (5) вздымающаяся струя тумана.
Искажение	Бросок 1d10: (1) мускулы заклинателя увядают, он навсегда теряет 1 силы; (2) всякий раз, когда заклинатель получает урон силе в будущем, он лечится с ненормально медленной скоростью, нужно два дней лечения, для восстановления одного очка Силы; (3) заклинатель больше не может тратить Силу для Сжигания Магии; (4-7) незначительное; (8-9) значительное; (10) сильнейшее.
Осечка	Бросок 1d4: (1) один случайно выбранный союзник в пределах дистанции поражается лучом, он временно теряет 1d6 силы (без спасброска); (2) все союзники в пределах досягаемости временно испытывают волну слабости, они роняют оружие и щиты, отпускают веревки и так далее; (3) ближайшие 1d4 врага получают луч силы, который дает им +2 Силы к атакам и урону на следующий ход (10 мин); (4) заклинатель стреляет себе в ногу (буквально) лучом ослабления, уменьшая силу своих ног и снижая скорость движения вдвое для следующего хода (10 мин).

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель атакует одну цель. Цель делает спасбросок воли или временно теряет 1d6 силы
16-19	Заклинатель атакует одну цель. Цель делает спасбросок воли или временно теряет 1d8 + 1 силы.
20-21	Заклинатель атакует одну цель. Цель временно теряет 3d6 + 1 силы. Существа 1 КЗ или меньше не кидают спасбросок; остальные делают спасбросок Воли. Еще заклинатель *получает* 2 силы на 1 ход (10 мин) (не складывается при многократном применении этого заклинания).
22-25	Заклинатель запускает два луча. Каждый наносит 3d6 + 1 урона силе. Существа 2 КЗ или меньше не кидают спасбросок; остальные делают спасбросок Воли. Еще заклинатель *получает* 3 силы на 1 ход.
26-29	Заклинатель запускает три луча. Каждый наносит 4d6 + 1 урона силе. Существа 2 КЗ или меньше не кидают спасбросок; остальные делают спасбросок Воли. Еще заклинатель *получает* 4 силы на 1 ход
30-31	Заклинатель запускает четыре луча. Каждый наносит 4d6 + 1 урона силе. Существа 3 КЗ или меньше не кидают спасбросок; остальные делают спасбросок Воли. Еще заклинатель *получает* 5 силы на 1 ход.
32-33	Заклинатель запускает пять лучей. Каждый наносит 4d6 + 1 урона силе. Существа 3 КЗ или меньше не кидают спасбросок; остальные делают спасбросок Воли. Еще заклинатель *получает* 6 силы на 1 ход.
34+	Заклинатель излучает ослабляющую энергию, по всем врагам в радиусе 150′! Все враги в пределах дистанции получают урон 4d6 + 4 Силы. Существа 3 КЗ или меньше не получают спасброска; остальные делают спасбросок Воли. Дополнительно заклинатель *получает* 6 очков Силы на 1 ход.



Испуг

Уровень: 2	Дистанция: 30′ и дальше	Длительность: 1 раунд и дольше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее	Это заклинание заставляет жертву испытывать ужас, она может убежать с места происшествия или съежиться от страха. Заклинание не действует на автоматонов, големов, неразумную нежить (например, зомби или скелетов) и других существ, не испытывающих страха.
Манифест	Бросок 1d4: (1) лицо заклинателя превращается в нечто ужасное; (2) худший кошмар цели появляется перед ее глазами на короткое мгновение; (3) визуально ничего не происходит, но цель испытывает беспричинный страх; (4) образ монстра на мгновение появляется, а затем исчезает.
Искажение	Бросьте 1d12: (1-6) у заклинателя появляется иррациональный страх к (1) цыплятам, (2) лошадям, (3) камням, (4) облакам, (5) яблокам, (6) змеям, так что он бегает в страхе, если провалит спасбросок Воли со Сл 10, когда видит это; (7) заклинатель восприимчив к страху, он получает -2 к спасброскам, против его; (8) лицо заклинателя меняется, напоминая монстра, которого он боится больше всего; (9-10) значительное; (11-12) сильнейшее.
Осечка	Бросьте 1d4: (1-2) ближайший союзник напуган и делает спасбросок Воли со Сл 12 или бежит в страхе 1d4 + 1 раунда; (3-4) Облик заклинателя на мгновение превращается во что-то абсолютно ужасное, пугающее его фамильяра. Он убегает на 24 часа.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель выбирает целью одно существо в пределах 30′ и прямой видимостью. Это существо делает спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Она немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится всего один раунд; в следующем раунде существо восстанавливает свой разум.
16-19	Заклинатель выбирает целью одно существо в пределах 30′ и прямой видимостью. Это существо делает спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Она немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 1d4 + 1 раунд.
20-21	Заклинатель выбирает целью два существа в пределах 60′ и прямой видимостью. Эти существа делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Она немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 1d6 + 1 раунд.
22-25	Заклинатель выбирает целью двух врагов в пределах 60′. Эти враги делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Она немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 1d6 + 1 раунд.
26-29	Заклинатель выбирает целью двух врагов в пределах 60′. Существа 1 КЗ или меньше пугаются всегда; остальные делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Она немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 1d6 + 1 раунд.
30-31	Заклинатель пугает всех врагов в пределах 60′. Существа 2 КЗ или меньше пугаются всегда; остальные делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Испуг настолько сильный, что она получает 1d4 урона (потенциально падает замертво от страха!). Цель немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 2d6 + 1 раунд.
32-33	Заклинатель пугает всех врагов в пределах 90′. Существа 2 КЗ или меньше пугаются всегда; остальные делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Испуг настолько сильный, что она получает 1d8 урона (потенциально падает замертво от страха!). Цель немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 3d6 + 1 раунд.
34+	Заклинатель пугает всех врагов в пределах 120′. Существа 3 КЗ или меньше пугаются всегда; остальные делают спасбросок Воли. При неудаче цель пугается. Испуг настолько сильный, что она получает 2d8 урона (потенциально падает замертво от страха!). Цель немедленно убегает из области на максимальной скорости. Испуг длится 3d6 + 1 раунд.

Пылающий луч

Уровень: 2	Дистанция: 80′	Длительность: мгновенно
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: реакций иногда (смотри ниже)

Общее	Заклинатель вызывает пламя Ада, чтобы поджечь своих врагов.
Манифест	Бросок 1d5: (1) луч огня; (2) лазерный луч; (3) пылающая пуля; (4) сгусток пламени; (5) горящие руки испускают искры. Цвет огня может быть разным - красным, желтыми, синим или зеленым.
Искажение	Бросок 1d8: (1) волосы на голове заклинателя сгорели навсегда (включая брови и бороду); (2) руки и кисти почернели, как будто они были обуглены и обожжены; (3) кожа заклинателя навсегда обгорела, вызывая дискомфорт и боль, когда он носит доспехи или грубую ткань; (4) лицо заклинателя охвачено вспышкой пламени, расплавляющей его плоть до ужасного вида; (5) заклинатель развивает чрезвычайную чувствительность к жару, получает дополнительный +1 урона за куб, связанный с огненным уроном; (6) сильнейшее; (7) значительное; (8) незначительное.
Осечка	Бросок 1d4: (1) взрывается огненный шар с центром на заклинателе, нанося 1d6 урона и сжигая все легковоспламеняющиеся объекты на теле; (2) луч огня летит не туда, наносит 1d6 урона одному случайному союзнику в радиусе 30′; (3) заклинатель ненадолго поджигает ближайшего союзника, нанося 1d4 урона; (4) заклинатель случайно меняет заклинание, вызывая волну леденящего холода, она гасит все пламя в пределах 100′ от него.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Одна цель получает урон 1d6 +УЗ. Цель делает спасбросок реакции против проверки заклинания или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты на цели (например, свитки или книги) имеют 75% шанс загореться, если они не защищены.
16-19	Одна цель получает урон 1d8 +УЗ. Цель делает спасбросок Реакции со Сл 15 или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты на цели (например, свитки или книги) имеют 75% шанс загореться, если они не защищены.
20-21	Заклинатель запускает два луча в одну или две цели. Каждый луч наносит 1d10 +УЗ урона. Цель делает спасбросок Реакции со Сл 15 или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты на цели (например, свитки или книги) имеют 75% шанс загореться, если они не защищены
22-25	Заклинатель запускает три луча в одну или разные цели. Каждый луч наносит 1d12 +УЗ урона. Цель делает спасбросок Реакции со Сл 15 или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты на цели имеют 75% шанс загореться, если они не защищены.
26-29	Заклинатель испускает волну пламени. Она имеет форму конуса с центром на заклинателе и ширины до 40′ на дальнем конце и длинной 80′. Все цели в радиусе получают 1d12 +УЗ урона. Цель делает спасбросок Реакции со Сл 15 или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты (например, свитки или книги) на цели имеют 75% шанс загореться, если они не защищены.
30-31	Заклинатель испускает огонь вокруг себя. Он не получает урона, но все цели в пределах 20′ получают 1d12 урона. Вдобавок взрыв испускает до дюжины струй пламени, каждая длиной 80′, нацеленная на одну цель. Каждая струя наносит 1d20 +УЗ урона и поджигает цель. Каждый последующий раунд цель получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты (например, свитки или книги) на цели загораются. Ни одна цель не может быть поражена более чем одной струей пламени.

32-33 Заклинатель испускает огонь вокруг себя. Он не получает урона, но все цели в пределах 30′ получают 1d20 урона. Вдобавок взрыв испускает до дюжины струй пламени, каждая длиной 80′, нацеленная на одну цель. Каждая струя наносит 1d20 +У3 урона и поджигает цель. Каждый последующий раунд цель получает еще 1d8 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь. Легковоспламеняющиеся объекты (например, свитки или книги) на цели загораются. Ни одна цель не может быть поражена более чем одной струей пламени

34+ Заклинатель вызывает струю магмы из ядра земли, которая взрывается вверх и обрушивается на его врагов. Он может направить пламя на любую цель, которую видит, на расстоянии до 1000′. Количество урона, зависит от того, насколько струй заклинатель разделил магму. Одиночная цель получает 6d20 + У3 урона; 2-5 целей получают 4d20 + У3 урона; 6-10 целей получают 3d12 + У3 урона; 11-30 целей получают 1d20 + У3 урона; 31-50 целей получают урон 1d12 + У3; 51-100 целей получают по 1d8 урона; и 101 или более целей получают 1d6 урона каждая. Цель делает спасбросок Реакции со Сл 15 или загорается. Каждый последующий раунд он получает еще 1d6 урона, пока не преуспеет в спасброске Реакции со Сл 15, чтобы погасить огонь.

Дребезги

Уровень: 2 Дистанция: касание или дальше Длительность: мгновенно или дольше
Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее Заклинатель разбивает физический объект. Это заклинание наносит урон неодушевленным предметам и особенно эффективно против вещей из хрусталя или стекла. Оно не только повреждает объект, но и может вызвать внутренние повреждения, сделав его уязвимым для будущего урона.

Манифест Бросьте 1d4: (1) объект просто разбивается; (2) взрыв, как при взрыве; (3) вспышка света; (4) молния с неба поражает объект.

Искажение Бросок 1d6: (1-3) незначительное; (4-5) значительное; (6) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d5: (1) одна случайная вещь заклинателя взрывается; (2) случайный союзник в радиусе 20′ (заклинатель, если нет союзника), и все вещи этого союзника имеют риск рассыпаться: магические вещи с шансом 10%, металлические и каменные предметы с шансом 25%, деревянные и хрустальные /драгоценные предметы с шансом 50%, ткань и все другие мягкие предметы с шансом 75%; (3) вместо того, чтобы разбить целевой объект, заклинание наделяет его большей прочностью, делая его устойчивым к следующему заклинанию *дребезги*, но сопротивление исчезает после одного использования; (4) *все* немагическое оружие в руках существ (как союзников, так и врагов) в радиусе 25′ разрушается (влияет только на то оружие, которое находится в руках, а не в рюкзаках или ножнах); (5) *вся* броня в пределах 25′ (включая щиты и шлемы) разваливается и не дает бонус к броне (т.е. рвутся пряжки, выходят из строя ремни, разрушаются соединения брони и т. д.).

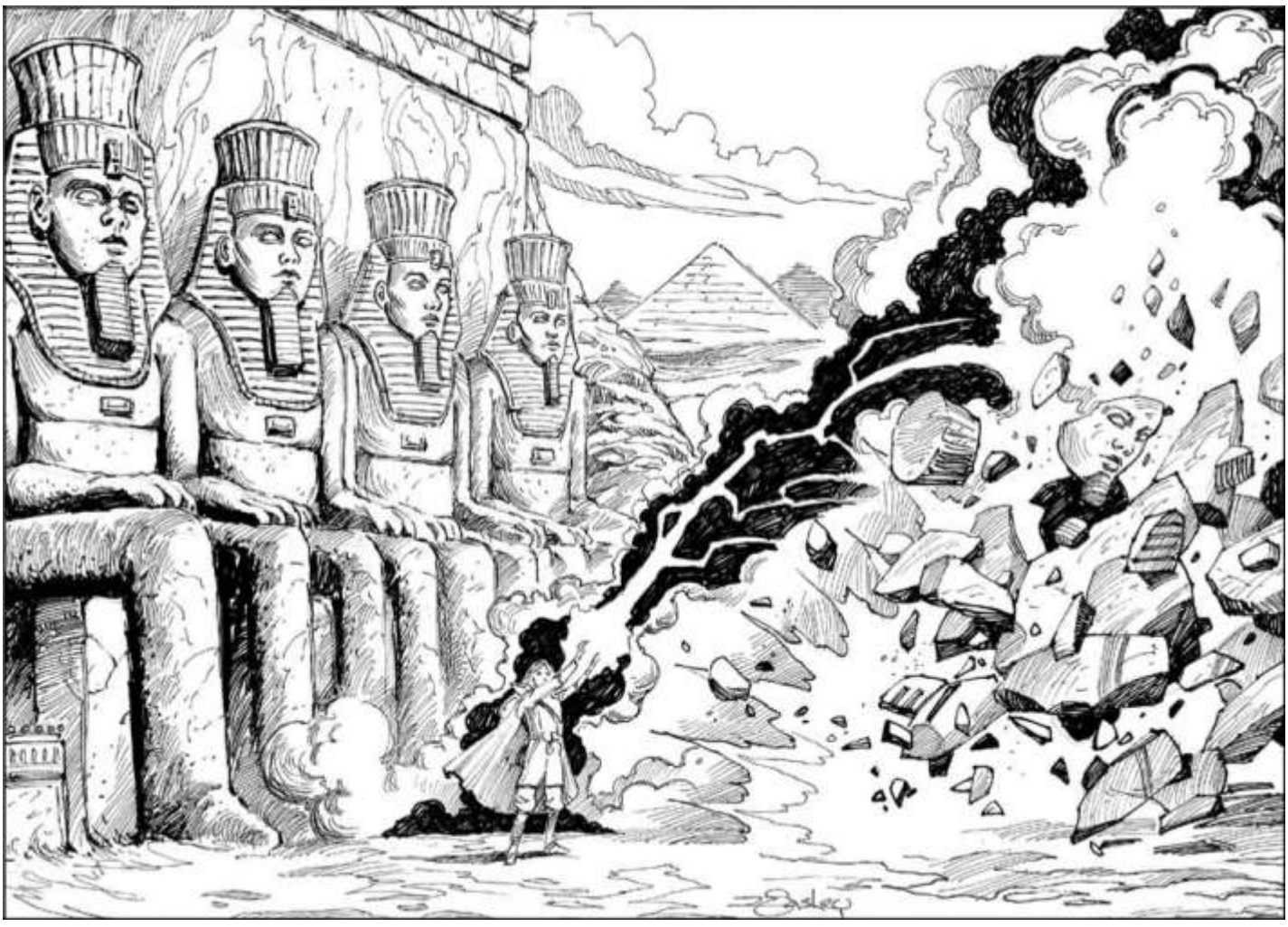
1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1) искажение; (2) метка покровителя (искажение если нет) (3+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Неудача, но заклинание не потеряно.

14-15 Прикоснувшись к обычному (немагическому) неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. Это наносит 1d4 урона, минуя любое обычное сопротивление урону. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы сломать дверную ручку, разбить окно, оторвать лезвие кинжала от рукояти или разбить зеркало, но недостаточно, чтоб сломать дверь. Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.

16-19 Прикоснувшись к обычному (немагическому) неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. Это наносит 3d4 урона +2, если цель стекло, кристалл или драгоценный камень, минуя любое обычное сопротивление урону. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные



вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы разбить меч, щит или шлем, сломать колесо повозки или разбить ценный камень (но не алмаз). Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.

20-21 Прикоснувшись к обычному (немагическому) неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. Это наносит 3d6+УЗ урона +4, если цель стекло, кристалл или драгоценный камень, минуя любое обычное сопротивление урону. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать окованный железом сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз. Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.

22-25 Прикоснувшись к неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. Это наносит 4d6+УЗ урона обычным вещам и 1d6 магическим вещам, минуя любое обычное сопротивление урону. Наносит еще +4 если цель стекло, кристалл или драгоценный камень. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать окованный железом сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз. Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.

26-29	Прикоснувшись к неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. В качестве альтернативы, заклинатель может наделить силой этого заклинания один объект (например, стрелу или острие кинжала). Заклинание срабатывает, когда объект поражает что-либо в следующем раунде; после 1 раунда силы рассеивается. Это позволяет заклинателю зачаровать стрелу, которую затем можно использовать, чтобы разбить броню врага (например). Это наносит 4d8+У3 урона обычным вещам и 2d6 магическим вещам, минуя любое обычное сопротивление урону. Наносит еще +4 если цель стекло, кристалл или драгоценный камень. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать окованный железом сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз. Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.
30-31	Прикоснувшись к неживому предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, заклинатель создает трещину в месте касания. В качестве альтернативы, заклинатель может наделить силой этого заклинания один объект (например, стрелу или острие кинжала). Заклинание срабатывает, когда объект поражает что-то в течение следующего хода (10 мин). Это позволяет заклинателю зачаровать стрелу, которую затем можно использовать, чтобы разбить броню врага (например). Это наносит 4d8+У3 урона обычным вещам и 2d6 магическим вещам, минуя любое обычное сопротивление урону. Наносит еще +4 если цель стекло, кристалл или драгоценный камень. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Этого эффекта обычно достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать окованный железом сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз. Использовать заклинания в бою опасно, так как враг получает свободную атаку, если заклинатель пытается коснуться вещи, и заклинатель также должен преуспеть в броске атаки, чтобы войти в контакт.
32-33	В радиусе 60’ заклинатель выбирает неживой предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, создается трещина в нем. В качестве альтернативы, заклинатель может наделить силой этого заклинания один объект (например, стрелу или острие кинжала). Заклинание срабатывает, когда объект поражает что-то в течение следующего хода (10 мин). Это позволяет заклинателю зачаровать стрелу, которую затем можно использовать, чтобы разбить броню врага (например). Это наносит 4d8+У3 урона обычным вещам и 3d6 + У3 магическим вещам, минуя любое обычное сопротивление урону. Наносит еще +4 если цель стекло, кристалл или драгоценный камень. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Эффекта достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз.
34+	В радиусе 1000’ заклинатель выбирает неживой предмету из дерева, металла, хрусталя, стекла, камня или другого подобного материала, создается трещина в нем. На этом уровне заклинания также может действовать на големов, автоматов, живых статуй и других одушевленных, но неразумных существ, которые считаются магическими объектами для целей заклинания. В качестве альтернативы, заклинатель может наделить силой этого заклинания один объект (например, стрелу или острие кинжала). Сила заклинания остается на объекте навсегда, и заклинание срабатывает, когда этот объект что-то ударяет. Это позволяет заклинателю зачаровать стрелу, которую затем можно использовать, чтобы разбить броню врага (например). Это наносит 6d8+У3 урона обычным вещам и 4d6+У3 магическим вещам, минуя любое обычное сопротивление урону. Наносит еще +6 если цель стекло, кристалл или драгоценный камень. Как правило, кинжал имеет 1-4 здоровья, меч - 4-6, а более крупные вещи больше здоровья, в зависимости от их конструкции (стекло - самое слабое, дерево - прочнее, камень - еще прочнее, металл - самый прочный). Эффекта достаточно, чтобы сломать дверь, расколоть латную кольчугу, сломать сундук пополам, сломать фургон пополам или разбить алмаз.

Паучья паутина

Уровень: 2 | Дистанция: различная | Длительность: различная
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: разный (смотри ниже)

Общее Заклинатель создает липкую паутину, опутывающую врагов. Пока что-нибудь не попадет в нее, нити трудно увидеть, они фактически невидимы, если их не ищут. Существо, касающееся паутины, прилипает, оно может отойти после проверки Силы или Ловкости со Сл 20. Паутину можно сжечь (возможно, ранив захваченных существ) или прорезана очень острым лезвием существом, которое еще не поймано (КБ 16, 5 здоровья, чтобы освободить одно существо). Тупое лезвие просто запутается; даже у исключительно острого 25% шанс запутаться. Атаки в ближнем бою, нацеленные на запутавшееся существо, имеют 10% шанс что атакующий запутается.

Манифест Форма паутины, определенная заклинателем (длинная и волокнистая, комковатая или элегантная).

Искажение Бросок 1d8: (1) между пальцев заклинателя постоянно образуется паутина; (2) пока заклинатель говорит, в уголках его рта образуются капли паутины; (3) волосы заклинателя становятся липкими, как паутина, а мелкие предметы (листья, веточки, птичьи перья и т. д.) застревают в них; (4) у заклинателя вырастает еще шесть глаз, как у паука, на макушке головы; (5) у заклинателя образуются клыки, как у паука; (6) кожа выделяет маслянистые, устойчивые к трению осадок, делающий его невосприимчивым к паутине (магической и обычной), но также дает ему 10% шанс соскользнуть с любой веревки, уступа, стены или при лазанье; (7) незначительное, (8) значительное.

Осечка Бросок 1d4: (1) шарообразная масса паутины летит из руки заклинателя и взрывается у его ног, опутывая его и все в пределах 10′ от него на 1d6 минут (проверка Силы или Ловкости со Сл 20 для побега); (2) заклинатель вызывает не паутину, а ядовитого паука, живущего в ней, паук атакует и спустя 1d4 + 1 раунда убегает (Укус +3 ближний бой, урон 1d3 + яд (спасбросок Стойкости со Сл 20 или потеря 2d4 выносливости), КБ 8, ПЗ 6); (3) демоническая королева пауков не любит возню смертных, она замечает заклинателя, он окружен паукообразными врагами на все время (по усмотрению рефери) в течение 1d7 + 1 дней - эти пауки, обычные и демонические, нападают *исключительно* на заклинателя и хотят наказать его; (4) заклинатель пускает в небо струю паутины, которая спускается прядями; все существа в пределах 25′ (включая заклинателя) делают спасбросок Реакции со Сл 10, иначе они запутываются в небольшом клочке паутины, это дает штраф -2 ко всем действиям на 1d4 раунда, пока цель не распутывается.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель плетет паутину диаметром до 10′. Ее можно разместить в неподвижном месте (в дверной проеме, в коридоре), которого он касается. Она существует 1d6 часов, а потом растворяется.
16-19	Заклинатель плетет паутину диаметром до 20′. Ее можно разместить в неподвижном месте (в дверной проеме, в коридоре), которого он касается. Она существует 1d6 часов, а потом растворяется.
20-21	Заклинатель плетет паутину диаметром до 30′. Ее можно разместить в неподвижном месте (в дверной проеме, в коридоре), которого он касается. Она существует 1d6 дней, а потом растворяется.
22-25	Заклинатель плетет паутину диаметром до 30′. Она существует 1d6 дней, а потом растворяется. Ее можно разместить в неподвижном месте или бросить на расстояние до 50′. Если цель живое существо или маленькую цель, заклинатель делает бросок на дальнюю атаку по цели, с бонусом +6, чтобы отразить, что паутине нужно только коснуться цели, а не пробить ее броню. Промах означает, что паутина приземляется на 1d30 'в случайном направлении, все еще может захватить цель
26-29	Заклинатель плетет паутину произвольным размером с ограничением размера 30′x30′x1′. Например, можно создать веревку длиной 900′ или прямоугольник 10′x90′ по всей длине пола коридора. Она существует 2d6 + У3 дней, а потом растворяется. Ее можно разместить в неподвижном месте или бросить на расстояние до 200′. Если цель живое существо или маленькую цель, заклинатель делает бросок на дальнюю атаку по цели, с бонусом +6, чтобы отразить, что паутине нужно только коснуться цели, а не пробить ее броню. Промах означает, что паутина приземляется на 1d30 'в случайном направлении, все еще может захватить цель.

30-31 Заклинатель плетет до *трех* паутин произвольным размером с ограничением размера 30'x30'x1'. Например, можно создать веревку длиной 900' или прямоугольник 10'x90' по всей длине пола коридора или одну «личную» паутину 5' на 5', предназначенную для нацеливания на одно существо. Каждая существует 2d6 + УЗ дней, а потом растворяется. Ее можно разместить в неподвижном месте или бросить на расстояние до 200'. Заклинатель может бросить все три паутины в живые цели в раунд, когда заклинание произнесено. Если цель живое существо или маленькую цель, заклинатель делает бросок на дальнюю атаку по цели, с бонусом +8, чтобы отразить, что паутине нужно только коснуться цели, а не пробить ее броню. Промах означает, что паутина приземляется на 1d30 'в случайном направлении, все еще может захватить цель.

32-33 Заклинатель плетет до *трех* паутин произвольным размером с ограничением размера 30'x30'x1'. Например, можно создать веревку длиной 900' или прямоугольник 10'x90' по всей длине пола коридора или одну «личную» паутину 5' на 5', предназначенную для нацеливания на одно существо. Каждая существует 1d6 + УЗ месяца, а потом растворяется. Ее можно разместить в неподвижном месте или бросить на расстояние до 200'. Заклинатель может бросить все три паутины в живые цели в раунд, когда заклинание произнесено. Если цель живое существо или маленькую цель, заклинатель делает бросок на дальнюю атаку по цели, с бонусом +8, чтобы отразить, что паутине нужно только коснуться цели, а не пробить ее броню. Промах означает, что паутина приземляется на 1d30 'в случайном направлении, все еще может захватить цель.

34+ Заклинатель может заполнить огромное пространство липкой паутиной. Пространство может быть до мили в диаметре: внутри замка, все поле боя или под потолком огромной пещеры. С другой стороны, заклинатель может сделать пространство довольно маленьким и при желании ограничить его до 10 целей в форме людей. Если покрытое пространство велико, заклинатель может придать паутине общую трехмерную форму, но у него нет возможности индивидуально создать «дыры» в пространстве (т.е. опутываются все существа внутри паутины). Паутина особенно плотная, и избавиться от нее проверкой Силы или Ловкости со Сл 25. Она также огнестойкая, с вероятностью 25% противостоять новому огню или тушить существующий каждый раунд. Паутина существует вечно, пока не уничтожена или магическим образом не развеяна.

Сила

Уровень: 2 | Дистанция: разная | Длительность: разная | Время чтения: 1 действие | Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель дает физическую силу желающей этого цели.
Манифест	Бросок 1d4: (1) мышцы физически увеличиваются, что может привести к разрыву одежды; (2) мышцы светятся адским светом; (3) цель окружает свирепая аура; (4) без изменений.
Искажение	Бросок 1d8: (1) мускулы заклинателя увядают и стареют, навсегда уменьшая его силу на 1; (2) заклинатель испытывает трудности с вызовом сверхъестественной силы, так что с этого момента для Сжигания Магии при использовании характеристики Силы, требуется потратить 2 очка для получения +1 к проверке заклинания; (3) заклинатель навсегда получает + 1d4 Силы, но теряет столько же Интеллекта; (4) мускулы заклинателя непропорционально и хаотично выпячиваются, придавая ему, горбатый вид; (5-6) незначительное; (7) значительное; (8) сильнейшее.
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель ослабляет себя, временно теряя 1d4 + 1 силы; (2) заклинатель истощает силу окружающих, уменьшая силу всех в радиусе 20′ (союзников и врагов) на 1d4+1; (3) заклинатель направляет силу воли союзников своим врагам, самый высокий спасбросок воли у союзников в пределах 20′ становится бонусом Силы всех врагов в пределах того же радиуса; то есть группа из 10 авантюристов, чей наибольший спасбросок Воли равен +4, внезапно даст +4 силы ближайшим врагам; (4) заклинатель падает на землю с силой младенца, совершенно неспособного двигаться (Сила 0), и *все* его очки Силы переходят к ближайшему союзнику по его выбору, чья Сила внезапно увеличивается на сколько уменьшилось у заклинателя, потерянная сила возвращается к заклинателю через 1d4 хода (10 мин).

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Одна цель, которую касается заклинатель (включая себя самого), повышает силу до огромной 18 (+3 бонус), это длится 1d6 + 1 раунд.
16-19	Одна цель, которую касается заклинатель, на короткое время получает сверхчеловеческую силу. Цель получает модификатор силы +10 до конца следующего раунда. Сверхчеловеческая сила сразу же исчезает после окончания этого раунда.
20-21	Одна цель, которую касается заклинатель, получает Силу 20 (+4 бонус), длится 1d6 ходов.
22-25	Одна цель, которую касается заклинатель, получает Силу 20 (+4 бонус), или две цели Силу 18 (+3 бонус), длится 1d6 ходов (10 мин)
26-29	Все союзники в пределах 20′ от заклинателя получают Силу 18 (+3 бонус) на 1d6 хода.
30-31	Все союзники в пределах 20′ от заклинателя используют следующее действие, как будто у них модификатор силы +10. Так же получают Силу 18 (+3 бонус) на 1d6 часа.
32-33	Все союзники в пределах 100′ от заклинателя получают Силу 20 (+4 бонус) на 1d4 дня.
34+	Если заклинатель завершает недельное ритуальное сотворение заклинание с Сжиганием Магии

минимум на 10 очков, цель и заклинатель приносят жертвы большой ценности, цель получает одноразовый бонус +1 к силе навсегда. Однако цель должна сделать спасбросок Стойкости, иначе его тело не сможет выдержать магическую трансформацию. Сл спасброска равен 15 + 2 за каждое очко Силы, добавляемое магией; то есть первый спасбросок - Сл 17, затем, при повторении заклинания, Сл 19, и т. д. При провале, подаренная сила исчезает через 1d6 недель, и заклинатель обнаруживает, что 1 очко характеристик, потраченное при Сжигании Магии, не излечивается (по усмотрению рефери, если несколько характеристик).

Посох мага

Уровень: 2 Дистанция: на себя Длительность: навсегда Время чтения: 1 неделя за УЗ Спасбросок: нет

Общее	С помощью заклинания волшебник создает посох и наполняет его магической силой, связанной с его душой. В одно время может быть только один посох и волшебник испытывает страдания, при его уничтожении. Стоимость материалов 1000 зм за УЗ, плюс необычные материалы (например, адамантиевый посох требует адамантина), плюс хотя бы 2 очка должны быть потрачены при Сжигании Магии что бы скрепить посох. Одно очко этого Сжигания никогда не вылечится. Кроме того, заклинатель имеет необходимые заклинания, для помещения в посох, и может их сейчас применить. Во время чтения заклинатель лишь на короткое время иногда беспокойно засыпает, и поэтому урон от Сжигания Магии и прочий не лечится. Эффективность посоха выше при высоких проверках, и поэтому время и затраты возрастают по мере роста силы мага. В описаниях «исходный УЗ» значит уровень, на котором был создан посох - если волшебник повышает уровень, способности, связанные с исходным УЗ, не повышаются.
Манифест	Один посох, который заклинатель создал из любого дерева, металла, кости или другого материала.
Искажение	Бросок 1d8: (1-4) незначительное; (5-6) значительное; (7-8) сильнейшее.
Осечка	Нет

1	Потеряно, неудача, искажение, и метка покровителя!
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя.
16-19	Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести одно другое заклинание, которое ему известно. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этого заклинания.
20-21	Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести одно другое заклинание, которое ему известно. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этого заклинания. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам
22-25	Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно

включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести два других заклинания, которые ему известны. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этих заклинаний. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам.

26-29 Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести два других заклинания, которые ему известны. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этих заклинаний. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам *и* КБ (классу брони).

30-31 Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести три других заклинания, которые ему известны. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этих заклинаний. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам *и* КБ (классу брони).

32-33 Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести три других заклинания, которые ему известны. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этих заклинаний. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам *и* КБ (классу брони).

Кроме того, заклинатель может наполнить посох фиксированными зарядами, связанными с тремя наложенными заклинаниями. Число зарядов равно УЗ. Для каждого выполняется проверка заклинания, до неудачи. Например, заклинатель 4 уровня делает до 4 проверок. Затем он повторяет этот процесс для второго и третьего заклинаний. За каждую успешную проверку он наполняет посох 1 зарядом соответствующего заклинания. Например, заклинатель 4 уровня может поместить в посох до 12 зарядов (если все успешны, 3 заклинания x 4 уровень = 12 зарядов). С этого момента заклинатель может сжечь эти заряды, чтобы разыграть заклинания из посоха бонусом +1 или +2. После расхода заряды теряются. Для обновления требуется повторное произнесения этого заклинания сроком 1 неделя, но без материалов и Сжигания Магии; если повторное произнесение 30 и выше, заклинатель опять заряжает заклинания, но число зарядов не может быть выше первоначального количества зарядов.

Например, заклинатель 4 уровня пытается наполнить посох заклинаниями *сна*, *паучья паутины* и *силы*. Минимальный успешный результат для *сна* (заклинание 1 уровня) - Сл 12. Результаты проверки - 14, 16, 12 и 9. Первые три проверки успешны, поэтому в посохе три заряда. Для *паутины* (заклинание 2 уровня с минимальным проверкой Сл 14) первая проверка - 19, а вторая - 12. В посохе только один ее заряд. Наконец, он пробует для *силы* (минимальный проверка Сл 14) и выкидывает 20, 19, 17 и 18 - четыре успеха! Итоговый результат - посох с 8 зарядами: 3 *сна*, 1 *паутина* и 4 *силы*. Поскольку на момент произнесения УЗ 4, каждое заклинание получит бонус +2.

34+ Заклинателю удается создать простой посох, связанный с его душой. Если посох уничтожен, волшебник получит 1d4 урона за исходный УЗ. Посох считается магическим оружием +1 и наносит урон 1d4 + 1 + УЗ + модификатор силы. Посох также излучает свет в радиусе 20', который можно включить или выключить и менять его интенсивность от света свечи до яркого дневного света, по усмотрению заклинателя. Во время произнесения заклинатель может попытаться произнести три других заклинания, которые ему известны. В случае успеха владелец посоха получает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) к проверке этих заклинаний. Посох также дает бонус +1 (+2, если исходный УЗ 4 или выше) ко всем спасброскам *и* КБ (классу брони).

Кроме того, заклинатель может наполнить посох фиксированными зарядами, связанными с тремя наложенными заклинаниями. Число зарядов равно УЗ. Для каждого выполняется проверка заклинания, до неудачи. Например, заклинатель 4 уровня делает до 4 проверок. Затем он повторяет этот процесс для второго и третьего заклинаний. За каждую успешную проверку он наполняет посох 1 зарядом соответствующего заклинания. Например, заклинатель 4 уровня может поместить в посох до 12 зарядов (если все успешны, 3 заклинания x 4 уровень = 12 зарядов). С этого момента заклинатель может сжечь эти заряды, чтобы разыграть заклинания из посоха бонусом +1 или +2. После расхода заряды теряются. Для обновления требуется повторное произнесения этого заклинания сроком 1 неделя, но без материалов и Сжигания Магии; если повторное произнесение 30 и выше, заклинатель опять заряжает заклинания, но число зарядов не может быть выше первоначального количества зарядов.

Например, заклинатель 4 уровня пытается наполнить посох заклинаниями *сна*, *паучья паутины* и *силы*. Минимальный успешный результат для *сна* (заклинание 1 уровня) - Сл 12. Результаты проверки - 14, 16, 12 и 9. Первые три проверки успешны, поэтому в посохе три заряда. Для *паутины* (заклинание 2 уровня с минимальным проверкой Сл 14) первая проверка - 19, а вторая - 12. В посохе только один ее заряд. Наконец, он пробует для *силы* (минимальный проверка Сл 14) и выкидывает 20, 19, 17 и 18 - четыре успеха! Итоговый результат - посох с 8 зарядами: 3 *сна*, 1 *паутина* и 4 *силы*. Поскольку на момент произнесения УЗ 4, каждое заклинание получит бонус +2.

Наконец, заклинатель может наделить посох одной уникальной способностью. Например, иссушать конечности врагов или превращаться в змею. Эти уникальные способности требуют исследований, практики и специальных материалов. Их следует определять вместе с рефери.

Вдохнуть жизнь

Уровень: 3 | Дистанция: касание | Длительность: 1 ход и дольше | Время чтения: 1 ход | Спасбросок: нет

Общее

Зачарованным дыханием заклинатель оживляет неодушевленный предмет. Это заклинание заставляет статую двигаться, превращает глиняные фигуры в послушных гомункулов, книги заклинаний будут защищаться, а двери станут стойкими стражами. Нужен короткий ритуал и множества специальных ингредиентов, меняющихся в зависимости от оживляемого объекта. Оно не действует на останки живых существ и не заменяет *оживление мертвых*.

Объект движется в соответствии со своей природой, обычно со скоростью 20′ или меньше: книга ползет как мелкий червяк, глиняная статуэтка ходит или летает, смотря есть ли ноги и крылья, дверь переваливаться и т. д. В сочетании с другими заклинаниями, используемыми в ритуале, оживленное существо может говорить (*волшебный рот*), летать (*полет*) или что-то еще (*невидимость*, *сопротивление огню* и т. д.). Заклинатель может добавить одно дополнительной заклинание за УЗ и должен преуспеть при его чтении и сжечь сил хотя бы на 1 очко характеристик.

Оживленное существо не всегда подчиняется прихотям своего создателя. За исключением случаев, указанных ниже, создатель должен выполнить проверку Личности со Сл 5, чтобы существо слушалось конкретной команды, которая подвергает его опасности или противоречит его природе (отправить глиняную статую в водоем или попросить книгу прыгнуть над огнем).

У существа есть характеристики. Его КБ варьируется в зависимости от материала: бумага - КБ 4, ткань или солома - КБ 6, кожа - КБ 8, дерево или глина - КБ 10, камень - КБ 12, а железо или сталь - КБ 14. Очки здоровья отмечены как показано ниже, но увеличиваются для особо прочных материалов: дерево или глина дает +1 за кубик, камень +2 за кубик, а железо или сталь +3 за кубик. Уникальные или специализированные материалы могут иметь другие свойства и преимущества по усмотрению рефери.

Манифест Смотри ниже.

Искажение Бросок 1d6: (1) один из пальцев навсегда превращается в оживляемый материал, то есть, если он хотел оживить каменную статую, его палец становится живым камнем; (2) объекты заданного типа (драгоценные камни, если заклинатель оживлял драгоценный камень) необъяснимо оживают вокруг заклинателя, подпрыгивая и трясясь; эффект действует на радиусе 10′ до конца жизни заклинателя; (3-4) незначительное; (5) значительное; (6) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d4: (1) выбранный объект не оживает, а получает 1d6 урона (это может его разрушить); (2) дыхание жизни выходит, но не на том объекте, один случайный небольшой объект в пределах 20' (камешек, кинжал, шляпа, сапог, пояс и т. д.) начинает танцевать, он оживает на 1d6 дней; (3) надо перебрасывать проверку заклинания, игнорируя неудачи, до успеха, чтобы целевой объект *ожил*, но его здоровье получено от заклинателя, заклинатель получает урон, он лечится как обычно, но если объект большой это может убить; (4) целевой объект не оживлен, но *все* мелкие объекты весом менее 5 фунтов в пределах 30′ от заклинателя оживают на 1d10 ходов (10 мин), создавая суматоху, поскольку оружие, одежда, еда и все остальное танцуют вокруг группы.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но не потеряно.
16-17	Заклинатель вдыхает жизнь в один маленький предмет. Он должен весить 10 фунтов или меньше и быть не больше одного кубического фута. В течение 1d24 ходов объект считается живым существом с 1d4 здоровья и характеристиками: Инт 2, Сила 6, Ловкость 12. КБ существа зависит от материала.
18-21	Заклинатель вдыхает жизнь в один средний предмет. Он должен весить 100 фунтов или меньше и быть не больше человеческого роста. В течение 1d24 ходов объект считается живым существом с 2d4 здоровья и характеристиками: Инт 2, Сила 10, Ловкость 10. КБ существа зависит от материала.

22-23 Заклинатель вдыхает жизнь в один большой предмет. Он должен весить 500 фунтов или меньше и быть не больше человеческого роста. В течение 1d4 дней объект считается живым существом с 3d8 здоровья и характеристиками: Инт 2, Сила 16, Ловкость 10. КБ существа зависит от материала.

24-26 Заклинатель вдыхает жизнь в один большой предмет. Он должен весить 500 фунтов или меньше и быть не больше человеческого роста. На 1d4 недели объект считается живым существом с 3d8 здоровья и характеристиками: Инт 2, Сила 16, Ловкость 10. КБ существа зависит от материала.

27-31 Заклинатель вдыхает жизнь в один большой предмет. Он должен весить 500 фунтов или меньше и быть не больше человеческого роста. На 1d4 недели объект считается живым существом с 3d8 здоровья и характеристиками: Инт 2, Сила 16, Ловкость 10. КБ существа зависит от материала. Еще заклинатель имеет полный контроль над существом. Он никогда не сомневается в приказах, даже если его просят выполнить, казалось бы, невозможные или суицидальные задачи.

32-33 Заклинатель вдыхает жизнь в очень большой предмет, он весьма разумен. Он весит 2000 фунтов или меньше и быть в три раза больше человека. На 1d4+1 недели объект считается живым существом с 6d8 здоровья и характеристиками: Инт 8, Сила 20, Ловкость 10. КБ зависит от материала. Еще заклинатель имеет полный контроль над существом. Он никогда не сомневается в приказах, даже если его просят выполнить, невозможные или суицидальные задачи.

34-35 Заклинатель навсегда вдыхает жизнь в предмет. Если построена подходящая оболочка, то можно создать големов, живых статуй, гомункулов и т.д. Заклинатель строит тело, подобное голему, согласно примечаниям ниже, как вместилище для заклинания. Срок строительства - минимум 1 месяц. Может весить до 10 000 фунтов и быть в четыре раза больше человека. Чтобы заклинание было вечным нужно разыграть ритуальную версию этого заклинания, требующую одной недели времени и Сжигание Магии на минимум 10 очков, иначе смотрите результат 32-33. Еще заклинатель имеет полный контроль над существом. Он никогда не сомневается в приказах, даже если его просят выполнить, невозможные или суицидальные задачи.

DCC RPG не содержит полных характеристик по големам и другим подобным существам, оставляя это на усмотрение читателя. В качестве *общих рекомендаций*, созданные големы *размером с человека*, могут иметь следующие характеристики. Так же можно создать и больших или меньших големов. Приведенные ниже оболочки не обладают специальными свойствами; они просто вместилища. см. результат 36+, чтобы узнать больше о специальных свойствах. Создание оболочки стоит 10000 золотых, и дополнительные затраты, как указано ниже. Так же достаточное количество сырья.

Дерево: Иниц. -1; Атака ближний +4 (1d6+3 урон); КБ 10; КЗ 6d8+6; MV 30'; действия 1d20; Особое: двойной урон от огня; SV Ст. +2, Реак. +3, Воля +4; Инт. 8, Сила 18, Лвк. 10. Цена: 10,000 + 1,000 зм.

Глина: Иниц. -2; Атака кулак ближний +6 (1d8+3 урон); КБ 10; КЗ 6d8+6; MV 20'; действия 1d20; Особое: двойной урон от водных атак; SV Ст. +3, Реак. +2, Воля +4; Инт. 8, Сила 18, Лвк. 10. Цена: 10,000 + 5,000 зм.

Камень: Иниц. -2; Атака кулак ближний +7 (1d8+4 урон); КБ 12; КЗ 8d8+16; MV 30'; действия 1d20; SV Ст. +4, Реак. +2, Воля +4; Инт. 8, Сила 20, Лвк. 8. Цена: 10,000 + 5,000 зм.

Железо: Иниц. -2; Атака кулак ближний +8 (1d10+5 урон); КБ 14; КЗ 10d8+30; MV 20'; действия 1d20; SV Ст. +6, Реак. +3, Воля +5; Инт. 8, Сила 22, Лвк. 8. Цена: 10,000 + 10,000 зм.

Плоть: Иниц. -1; Атака кулак ближний +5 (1d5+2 урон); КБ 12; КЗ 10d8; MV 30'; действия 1d20; SV Ст. +8, Реак. +4, Воля +8; Инт. 12, Сила 16, Лвк. 10. Цена: 10,000 + 15,000 зм.

Драгоценный метал: Иниц. -1; Атака кулак ближний +4 (1d4+2 урон); КБ 12; КЗ 8d8+16; MV 30'; действия 1d20; Особое: потенциально уникальные свойства в зависимости от используемого металла; SV Ст. +6, Реак. +3, Воля +6; Инт. 12, Сила 16, Лвк. 10. Цена: 10,000 + 50,000 зм.

Драгоценный камень: Иниц. -1; Атака кулак ближний +6 (3d6 урон); КБ 11; КЗ 8d8; MV 30'; действия 1d20; Особое: потенциально уникальные свойства в зависимости от используемого металла; SV Ст. +8, Реак. +4, Воля +5; Инт. 10, Сила 16, Лвк. 10. Цена: 10,000 + 100,000 зм.

36+ Как 34-35 *и* заклинатель может создать оболочку, наделенную уникальными свойствами. Например, голем из плоти, поглощающей удары электричеством и исцеляющем себя, или железный голема, дышащий ядовитым газом. Заклинатель может создать одно уникальное свойство для каждый УЗ. Стоимость создания оболочки увеличивается на 10000 зм за уникальную собственность. За каждую особенность время чтения увеличивается еще на неделю, и требуется еще одно очко при Сжигании Магии. Кроме того, заклинатель должен успешно наложить необходимые заклинания, чтобы дать особое свойства.

Разговор с духом

Уровень: 3 Дистанция: на себя Длительность: 1 вопрос и больше Время чтения: 1 час Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель разговаривает с экстрапланарным духом, чтобы узнать или передать информацию. Дух может быть призраком умершего человека, демоном, с другого плане, природным духом, живущим в озере или дереве, сверхъестественным покровителем заклинателя или даже богом. Заклинание более эффективно, если разговаривать знакомым духом. При разговоре с покровителем (для заклинания *связь с покровителем*) или одним из слуг покровителя, добавьте +1 к проверке заклинания. При разговоре с другим конкретным духом, знакомым по предыдущему общению, легендам, логическим выводам (заклинатель видит труп и хочет найти его призрака) или исследования (заклинатель посетил свой могилу или прочитал подвиги), модификатора нет. Если не знает о духе, просто хочет поговорить с любым духом, который ответит, или намеренно ищет с духа противоположного мировоззрения или интересами, вычтите -1 из проверки заклинания. Если дух известен, бросьте d%, для определения его отношения: (01-20) дружелюбное, (21-80) нейтральное, (81-00) враждебное. Дружелюбный или нейтральный дух отвечает честно в меру своих возможностей и имеет базовый 50% шанс знать ответ на любой вопрос, соответствующий его области знаний. Шанс меняется по желанию рефери и неясности вопроса. Для враждебного духа бросьте d%: он (01-50) дает вводящую в заблуждение информацию; (51-80) отказывается отвечать; (81-95) пытается исследовать разум заклинателя (спасбросок Воли против Сл 4d6 или временный урон интеллекта 1d4); или (96-100) использует эту связь, чтобы попасть в материальный план. Обратите внимание, что установка контакта также позволяет духу связаться с вами в будущем (используя это же заклинание, если это возможно, или другие подобные способности). Кроме того, не всем духам нравится вмешательство любопытного смертного. Например, призрак недавно убитого существа, вероятно, очень зол за смерть, и его пробуждение может иметь последствия.
Манифест	Бросок 1d3: (1) заклинатель замирает и, кажется, ничего не делает; (2) заклинатель то появляется, то исчезает, пока произносится вопрос; (3) заклинатель участвует в разговоре.
Искажение	Бросок 1d6: (1) лицо заклинателя принимает вид случайного духа (см. стр. 319); (2) сознание заклинателя постоянно связано с сознанием случайного духа. У духа 1% шанс каждый день овладевать телом заклинателя на 1d4 раунда в течение этого дня; (3) волосы заклинателя седеют и встают дыбом; (4) заклинатель мгновенно стареет на 1d8+2 лет; (5) морщины на коже заклинателя, как если бы ему было 100 лет, но на самом деле он не стареет и не имеет других последствий старения; (6) уши заклинателя становятся чувствительными к звукам призраков, и он может слышать всякий раз, когда духи рядом, даже если не происходит никакого контакта.
Осечка	Бросок 1d3: (1) заклинатель успешно входит в контакт со *своим* собственным духом, он пребывает за пределами жизни и смерти, после чувствует странное чувство дежавю и дезориентирован (-1 ко всем действиям) на 1 ход; (2) дух немедленно овладевает телом заклинателя, заставляя его быть под контроль рефери 1d6 раундов и действовать в манере, противоположной его обычным склонностям и мировоззрению; (3) заклинатель вытесняет свой дух из своего тела на 1d6 раунда, заставляя его впасть в кататоническое состояние, пока его дух не вернется

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель вступает в мимолетный контакт с духом, контакт настолько краток, что он не знает, с кем говорит. У заклинателя есть время задать один простой вопрос и услышать ответ. Ответ, конечно, с точки зрения духа, которая может не быть объективной или всеведущей.
18-21	Заклинатель устанавливает некрепкую связь с духом и понимает природу сущности, с которой говорит. У заклинателя достаточно времени, чтобы задать 2 простых вопроса.
22-23	Заклинатель устанавливает базовую связь с духом и понимает природу сущности, с которой он говорит. У заклинателя достаточно времени, чтобы задать 3 простых вопроса.
24-26	Заклинатель устанавливает базовую связь с духом и понимает природу сущности, с которой он говорит. У заклинателя достаточно времени, чтобы задать 4 простых вопроса.

27-31 Заклинатель устанавливает прочную связь с духом. Он понимает его природу и может с ним общаться. Связь достаточно сильная для вводного разговора. Заклинатель может задать до 5 простых вопросов или провести короткую беседу (5 минут или меньше), чтобы услышать историю, понять магический ритуал, объясненный духом, и так далее.

32-33 Устанавливая связь с духом, заклинатель сразу многое понимает о нем: его внешний вид, мотивацию, цели (краткосрочные или долгосрочные) и настроение (гнев, задумчивость, спокойствие, и т.д.). Заклинатель может общаться с духом и вести беседу продолжительностью до 1 часа. Этого времени достаточно для продолжительного диалога на любую заданную тему. Заклинатель также может получить от духа подробную информацию по предмету, в котором он эксперт. Этого достаточно, чтобы получать +1 к действиям, основанным на знаниях и опыте духа. Например, поговорив с создателем заклинания, будет получен +1 к проверке этого заклинания.

34-35

Устанавливая прочную связь с духом, заклинатель сразу многое понимает о нем: его внешний вид, мотивацию, цели (краткосрочные или долгосрочные) и настроение (гнев, задумчивость, спокойствие, и т.д.). Заклинатель может общаться с духом и вести беседу продолжительностью до 1 часа. Вдобавок остается слабая связь с духом на следующие 7 дней. В это время заклинатель может восстановить контакт при концентрации в течении 1d10 ходов. Контакт длится 1d5+1 ходов. Этого времени достаточно для продолжительного диалога на любую заданную тему. Заклинатель также может получить от духа подробную информацию по предмету, в котором он эксперт. Этого достаточно, чтобы получать +1 к действиям, основанным на знаниях и опыте духа. Например, поговорив с создателем заклинания, будет получен +1 к проверке этого заклинания

36+

Заклинатель соединяет свой разум с разумом духа и понимает его мысли. Мысли заклинателя и мысли духа размываются; он может получить доступ к его воспоминаниям и мыслям; дух может делать то же самое. В течение 7 дней заклинатель находится в постоянном контакте с духом и иногда теряет самообладание. Хотя дух не может контролировать тело заклинателя, время от времени его личность может прорваться в его манеру речи или язык тела. Великие духи могут обладать глубокими знаниями, недоступными для понимания заклинателя (например, воспоминания бога или интриги принцев демонов), но до такой степени, что разум смертный разум может понять мысли духа может быть почти идеальное понимание. Дух быстро и точно отвечает на вопросы заклинателя, и заклинатель может отказаться от своей свободной воли, чтобы позволить разуму духа направлять свои действия. Этого достаточно, чтобы получать +4 к действиям, основанным на знаниях и опыте духа. Например, поговорив с создателем заклинания, будет получен +4 к проверке этого заклинания. Однако каждый раз, когда заклинатель дает духу такой уровень контроля, с вероятностью 1% он полностью овладевает телом заклинателя.

Призыв демона

Уровень: 3 Дистанция: 20′ Длительность: разная Время чтения: 1 ход Спасбросок: воля vs. проверки

Общее

Это заклинание вызывает демона, выполняющего приказы заклинателя. Демоны умны, капризны, амбициозны и эмоциональны и не всегда рады призыву. Для заклинания требуется мрачный ритуал и Сжигание Магии на минимум 1 очко. Эффект заклинания зависит от выполняемого ритуала. Заклинатель может обратиться к своему покровителю, если он есть; попытаться вызвать определенного демона, если знает его истинное имя; или может попытаться вызвать любого демона. Смотрите соответствующий столбец ниже в зависимости от предполагаемого способа.

Призванный демон не обязательно находится под контролем заклинателя. За исключением случаев, указанных ниже, демон всегда получает спасбросок Воли против проверки заклинания, сопротивляясь контролю. При успехе он нападает. Существует базовый 50% шанс, что он атакует заклинателя, сниженный на -20%, если служат одному покровителю, и еще -20%, если заклинатель знает истинное имя демона. Если нападет не на заклинателя, то на другое существо поблизости.

Манифест

Бросьте 1d4: (1) яйцо светиться, а затем вылупляется в вызванный демон; (2) вспышка темных туч и появляется демон; (3) сначала появляется скелет демона, затем органы, мышцы, кожа и появляется демон; (4) демон вылезает из земли полностью сформированным.

Искажение

Бросок 1d8: (1) лицо заклинателя выглядит как лицо демона, которого он пытался вызвать; (2) тело заклинателя принимает аспекты демона, которого он пытался вызвать; (3) лицо заклинателя становится рябым, и он временно теряет 1d4 интеллекта, поскольку демон яростно борется с попытками заклинателя; (4) заклинатель хрипит и ему трудно дышать в присутствии демонов того типа, которого он пытался призвать; (5) незначительное; (6) значительное; (7-8) сильнейшее.

Осечка

N/A

	С покровителем	Без покровителя	Истинное имя известно
1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет)		
2-11	Потеряно. Неудача.		
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.		
16-17	Заклинатель вызывает демона типа I на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда.	Заклинатель вызывает случайного демона типа I, который остается на один раунд.	Заклинатель вызывает демона типа I, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается 1d4 + 1 раунда.
18-21	Заклинатель вызывает демона типа I на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 хода (10 мин).	Заклинатель вызывает случайного демона типа I, который остается на 1d4+1 раунд.	Заклинатель вызывает демона типа I или II, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается на этом плане 1d4 + 1 раунда
22-23	Заклинатель вызывает демона типа II на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда.	Заклинатель вызывает случайного демона типа I, который остается на 1d4+1 хода (10 мин).	Заклинатель вызывает демона типа I, II или III, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается на этом плане 1d4 + 1 раунда.

Призыв демона (продолжение)			
24-26	Заклинатель вызывает демона типа III на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда	Заклинатель вызывает случайного демона типа II, который остается на 1d4+1 раунда.	Заклинатель вызывает демона типа I, II, III или IV, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается 1d4 + 1 раунда.
27-31	Заклинатель вызывает демона типа IV на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда	Заклинатель вызывает случайного демона типа III, который остается на 1d4+1 раунда.	Заклинатель вызывает демона типа I, II, III, IV или V, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается 1d4 + 1 раунда
32-33	Заклинатель вызывает демона типа V на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда.	Заклинатель вызывает случайного демона типа IV, который остается на 1d4+1 раунда.	Заклинатель вызывает демона типа I, II, III, IV, V или VI, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 1 раунда, затем делает спасбросок воли. Демон остается 1d4 + 1 раунда
34-35	Заклинатель вызывает демона типа VI на службе своего покровителя, который остается на 1d4 + 1 раунда.	Заклинатель вызывает случайного демона типа V, который остается на 1d4+1 раунда.	Заклинатель вызывает демона типа I, II, III, IV, V или VI, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем заклинателя в течение 2 раундов, затем делает спасбросок воли. Демон остается 1d4 + 1 раунда
36+	Заклинатель вызывает демона типа VI на службе своего покровителя, он остается на 1d4+1 хода (10 мин).	Заклинатель вызывает случайного демона типа VI, который остается на 1d4+1 раунда.	Заклинатель вызывает демона типа I, II, III, IV, V или VI, чье истинное имя он знает. Он автоматически находится под контролем все время своего присутствия. Демон остается на этом плане 1d4 + 1 хода.

"He had a pretty bad level drain last night."

Рассеивание магии

Уровень: 3 | Дистанция: касание или дальше | Длительность: от мгновенной до вечной
Время чтения: 1 раунд и дольше | Спасбросок: иногда (воля vs. проверки заклинания)

Общее

Этим заклинанием заклинатель разрушает тайные энергии. Это заклинание может сломать пентаграмму, изгнать вызванного демона, нейтрализовать волшебное зелье или отменить другое заклинание. На самом фундаментальном уровне это заклинание представляет собой проверку воли: заклинатель пытается овладеть и разрушить магические энергии, уже связанные вместе другим магом. Если заклинатель сильнее, он рассеивает магию. Иначе магия остается.

Обычно концентрация сильно помогает этому заклинанию. Простое *рассеивание магии* применяется за 1 раунд и может дать максимальный результат проверки 21, независимо от того, что выпало на кубике. За каждый раунд концентрации во время произнесения заклинания проверка заклинания может быть выше, как в таблице ниже. Более долгое время произнесения не гарантирует лучшего результата, но результаты проверки ограничены временем произнесения.

Это заклинание еще можно использовать как контрзаклинание против любого заклинания. При таком использовании он может достичь любого уровня эффекта независимо от времени чтения.

При чтении этого заклинания эффект, который нужно развеять, должен быть создан с проверкой заклинания равной или меньшей, чем у этого заклинания, и противостоящий заклинатель делает спасбросок Воли. Например, если заклинатель выбрасывает 16 при проверке *рассеивания магии*, он может отменить *зеркальные отражения* врага, если у него проверка 15 и меньше. Если противоположная проверка неизвестна, рефери бросает ее на месте. Заклинатель не обязательно знает силу магического заклинания или эффекта, который он пытается рассеять.

Иногда, как указано ниже, другой заклинатель может помешать рассеиванию заклинания, сделав спасбросок воли против проверки рассеивания. Например, создатель *зеркального отражения* может попытаться сохранить его, сделав спасбросок Воли больший или равный проверки рассеивания.

Манифест: Различный.

Искажение: Бросок 1d6: (1) заклинатель навсегда теряет 10 фунтов; (2) заклинатель получает черты заклинания, которое пытался развеять, по усмотрению рефери; например, при рассеивании *удушающего облака*, дыхание становится навсегда ядовитым; (3) заклинатель навсегда набирает 20 фунтов; (4) незначительное; (5) значительное; (6) сильнейшее.

Осечка: Бросок 1d4: (1) случайный магический предмет заклинателя (если есть) частично теряет силы, навсегда теряя один «плюс» или особую способность; (2) вместо цели, эффект нацелен на *случайный* магический эффект в пределах 50′, он подавляется на 1d6 раундов; (3) заклинание *усиливает* заклинания, а не рассеивает, все проверки заклинаний в пределах 20′ от заклинателя (включая самого заклинателя), получают +1 следующие 1d6 раунда; (4) заклинание освобождает энергию последнего заклинания, рассеянного заклинателем, и выполняет его с результатом проверки 1d10+14; например, если последним рассеянным заклинанием было *удушающее облако*, то внезапно появляется новое удушающее облако; если рефери и игрок не могут вспомнить последнее развеянное заклинание, определите случайно с уровнем 1d4 по табл. 5-8: заклинания волшебника.

	Время чтения	Максимальный эффект
1	1 раунд	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет покровителя) (4+) осечка.
2-11	1 раунд	Потеряно. Неудача.
12-15	1 раунд	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	1 раунд	Заклинатель отменяет *активные эффекты* одного заклинания с конечной длительностью. Заклинатель касается эффекта для рассеивания. В зависимости от специфики изгоняется вызванное существо, *удушающее облако* рассеивается, невидимое существо будет видимым. Заклинания с вечной длительностью или постоянным эффектом, как *найти фамильяра*, *связь покровителя или волшебный посох*, не рассеиваются, как и заклинания, чьи эффекты теперь «прошли», даже если эффект остался (например, заклинатель не может «повторно сломать» меч, который отремонтирован с помощью заклинания *ремонт*). Другой заклинатель может помешать рассеиванию своего заклинания, сделав спасбросок воли.

Рассеивание магии (продолжение)		
18-21	1 раунд	Заклинатель отменяет *активные эффекты* одного заклинания с конечной длительностью. Заклинатель должен быть в пределах 20′ от эффекта заклинания для рассеивания. В зависимости от специфики изгоняется вызванное существо, *удушающее облако* рассеивается, невидимое существо будет видимым или пробуждает человека, погруженного в магический *сон*. Заклинания с вечной длительностью или постоянным эффектом, как *найти фамильяра*, *связь покровителя или волшебный посох*, не рассеиваются, как и заклинания, чьи эффекты теперь «прошли», даже если эффект остался (например, заклинатель не может «повторно сломать» меч, который отремонтирован с помощью заклинания *ремонт*). Другой заклинатель может помешать рассеиванию своего заклинания, сделав спасбросок воли против проверки заклинания
22-23	2 раунда	Заклинатель отменяет *активные эффекты всех заклинаний* в пределах 20′, с конечной длительностью. Сюда входят эффекты «дружественных» заклинаний. Заклинания с вечной длительностью или постоянным эффектом, как *найти фамильяра*, *связь покровителя или волшебный посох*, не рассеиваются, как и заклинания, чьи эффекты теперь «прошли», даже если эффект остался (например, заклинатель не может «повторно сломать» меч, который отремонтирован с помощью заклинания *ремонт*). Другой заклинатель не делает спасбросок воли. Поэтому для рассеивания достаточно чтоб проверка рассеивания превышала проверку другого заклинания.
24-26	3 раунда	Заклинатель отменяет эффекты заклинаний в пределах 20′. Сюда входят эффекты «дружественных» заклинаний. Затрагиваются эффекты заклинаний с конечной длительностью, а также выбранные магические предметы. Зелья и магические свитки навсегда нейтрализуются. Эффекты магических посохов и оружия (их «плюсы» и способности) *временно* на 1d10 раундов не работают, при условии, что проверка при их создании меньше проверки рассеивания. Жезлы, палочки и уникальные магические предметы *продолжают* работать. Заклинания с вечной длительностью или постоянным эффектом, как *найти фамильяра*, *связь покровителя или волшебный посох*, не рассеиваются, как и заклинания, чьи эффекты теперь «прошли», даже если эффект остался (например, заклинатель не может «повторно сломать» меч, который отремонтирован с помощью заклинания *ремонт*). Другой заклинатель не делает спасбросок воли. Поэтому для рассеивания достаточно чтоб проверка рассеивания превышала проверку другого заклинания.
27-31	4 раунда	Заклинатель отменяет эффекты заклинаний в пределах 20′. Сюда входят эффекты «дружественных» заклинаний. Затрагиваются эффекты заклинаний с конечной длительностью, а также выбранные магические предметы. Зелья и магические свитки навсегда нейтрализуются. Эффекты жезлов, палочек, уникальных магических предметов посохов и оружия (их «плюсы» и способности) *временно* на 1d10 раундов не работают, при условии, что проверка при их создании меньше проверки рассеивания. Заклинания с вечной длительностью или постоянным эффектом, как *найти фамильяра*, *связь покровителя или волшебный посох*, не рассеиваются, как и заклинания, чьи эффекты теперь «прошли», даже если эффект остался (например, заклинатель не может «повторно сломать» меч, который отремонтирован с помощью заклинания *ремонт*). Другой заклинатель не делает спасбросок воли. Поэтому для рассеивания достаточно чтоб проверка рассеивания превышала проверку другого заклинания.
32-33	5 раундов	Заклинатель может создать вспышку рассеивающей магии, как в результате 27-31, или сосредоточить всю энергию на одном предмете, объекте, заклинании или существе в пределах 20′, чтобы *навсегда* лишить чар. Во втором случае проверка заклинателя должна превышать проверку при создании предмета, и требуется минимум 1 очко при Сжигании Магии за каждый «плюс» предмета. В случае успеха предмет становится обычным. Например, при успешной проверке и 2 очках Сжигания Магии меч +2 становится обычным длинным мечом.

Рассеивание магии (продолжение)		
34-35	1 ход (10 мин)	Заклинатель создает сферу рассеивания вокруг себя на 20′ на все время, и она двигается с ним. Эта сфера действует как непрерывное заклинание *рассеивания магии*, которое навсегда рассеивает заклинания и магические предметы, как указано в результате 27-31. Вдобавок, если заклинатель использует Сжигание Магии, сфера может навсегда лишить магии предметы, объекты, заклинания и существ с вечной длительностью, вплоть до числа «плюсов», равного числу затраченных очков на Сжигание Магии, как отмечено в 32-33. Сфера рассеивания длится 24 часа. Обратите внимание, что сфера влияет на собственную магию заклинателя - он фактически не может читать заклинания, пока сфера остается активной, если только проверка заклинания, не превысит проверку *рассеивания магии*. Заклинатель может прекратить действие сферы по желанию.
36+	1 час	Заклинатель создает сферу рассеивания вокруг себя на 20′ на все время, и она двигается с ним. Сферу можно установить на другой предмет или человека. И сфера перемещается вместе с этим человеком или предметом. Цель не обязательно должна быть согласна. Эта сфера действует как непрерывное заклинание рассеивания магии, которое навсегда рассеивает заклинания и магические предметы, как указано в результате 27-31. Вдобавок, если заклинатель использует Сжигание Магии, сфера может навсегда лишить магии предметы, объекты, заклинания и существ с вечной длительностью, вплоть до числа «плюсов», равного числу затраченных очков при Сжигании Магии, как отмечено в 32-33. Сфера рассеивания длится 24 часа. Обратите внимание, что сфера влияет на собственную магию заклинателя - он фактически не может читать заклинания, пока сфера остается активной, если только проверка заклинания, не превысит проверку *рассеивания магии*. Заклинатель может прекратить действие сферы по желанию.

Жуткая гончая

Уровень: 3 Дистанция: различная Длительность: различная Время чтения: 1 ход Спасбросок: нет

Общее

Заклинатель вызывает потустороннюю гончую для охоты. Это мерзкое создание из Бездны, не имеющее добрых намерений. Это заклинание требует минимум 1 очко при Сжигании Магии, и *они не лечатся*, пока гончая не вернется откуда пришла. Она не имеет постоянной формы на материальном плане и обычно выглядит как тень или дымящийся туман. Заклинатель должен ясно сообщить гончей объект или цель, которую он ищет; двусмысленность может привести к неверной цели. Физический образец, как одежда, волосы или флакон с кровью, предпочтительнее; картина, описание, имя (или истинное имя) имеют второстепенное значение. У гончей необычайное обоняние, а также рудиментарное *чтение мыслей* и ясновидение. При наличии достаточных следов, гончая очень хорошо находит цель. Она найдет и принесет цель, живой или мертвой, в то место, где была вызвана. Для нее нет различий между «живым» и «мертвым» и выбирается наиболее простой способ. Конечно, если объект находится на далеком континенте или опасном лабиринте, гончая может оказаться в долгом и возможно безуспешном путешествии. Если заклинатель пытается наложить особые условия - например, доставить живым или после определенных событий, добивается успеха, как указано в результатах проверки ниже.

Если не указано иное, гончая летит со скоростью 100', имеет 14 очков характеристик и может сделать то же, что и обычный человек. Она слушает, но никогда не говорит. Имеет КБ 18, 4d12 здоровья, атака +8 (2d6 урона) и спасброски как у заклинателя. Она не будет сражаться просто так или даже защищать заклинателя - только для поиска цели, и только если бой неизбежен. Она терпелива и предпочитает ждать, а не драться. При наличии нужной информации есть базовый шанс, что гончей удастся найти след своей цели (как указано в проверках ниже), она не может перемещаться между планами (если иное не указано ниже), успех *в поиске цели* не всегда значит, что *цель будет принесена в отведенное время*. Рефери может менять базовый шанс при желании.

Манифест

Бросок 1d4: (1) невидимое присутствие, которое заставляет нервничать собак и лошадей; (2) тень, которая никогда не попадает в фокус зрения; (3) парообразный туман, который приносит с собой липкую влажность; (4) мерцающая волна тепла, прыгающая с места на место.

Искажение

Бросок 1d6: (1) лицо заклинателя похоже на морду гончей; (2) заклинатель становится магнитом для других жутких гончих, и если будет целью, его шансы увеличиваются на + 25% (минимум 1% шанс неудачи); (3) всякий раз, когда заклинатель выполняет *любое заклинание*, результат 1 всегда приводит к вызову жуткой гончей в дополнение к другим эффектам (осечка, искажение и т. д.). Призванная жуткая гончая совершает одну атаку против заклинателя, затем исчезает; (4) на коже заклинателя вырастает тонкий слой собачьей шерсти; (5-6) сильнейшее.

Осечка

Бросок 1d3: (1) появляется жуткая гончая и немедленно атакует заклинателя, сражаясь до смерти; (2) появляется жуткая гончая и неверно понимает свою миссию, отслеживая случайную дружественную заклинателю цель; (3) призванная жуткая гончая слаба и немощна, она становится связанной с заклинателем, так что при следующем применении этого заклинания с 50% шансом появления опять она (КБ 8, 5 здоровья, без атаки). У нее 50% шанс найти след своей цели. Она перестанет появляться, если хоть раз заклинание будет успешным, но выпадет вариант, где появляется обычная гончая.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 Заклинатель вызывает жуткую гончую внутри нарисованного магического круга. После того, как магический круг создан, у гончей есть 24 часа, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. При наличии достаточной информации есть базовый шанс 75%, что гончая сможет найти след цели. Она игнорирует любые условия, кроме «живым или мертвым».

18-21 Заклинатель вызывает жуткую гончую внутри нарисованного магического круга. После того, как магический круг создан, у гончей есть 1d6 + 1 день, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. При наличии достаточной информации есть базовый шанс 80%, что гончая сможет найти след цели. Она игнорирует любые условия, кроме «живым или мертвым».

22-23 Заклинатель вызывает жуткую гончую внутри нарисованного магического круга. После того, как магический круг создан, у гончей есть 1d7 + 7 дней, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. При наличии достаточной информации есть базовый шанс 85%, что гончая сможет найти след цели. Она игнорирует любые условия, кроме «живым или мертвым».

24-26 Заклинатель вызывает жуткую гончую внутри нарисованного магического круга. После того, как магический круг создан, у гончей есть 1d7 + 7 дней, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. При наличии достаточной информации есть базовый шанс 85%, что гончая сможет найти след цели. Гончая может переходить между планами и с 25% шансом понимает и следует заданным условия в своей охоте (например, «вернуть существо живым» или «захватить цель после родов»). Условий может быть до двух. Шанс считается независимо для каждого условия.

27-31 Заклинатель вызывает жуткую гончую, обладающую обширными знаниями обо всем на материальном плане. Есть 50% шанс, что гончая уже знает цель, независимо от предоставленных сведений от заклинателя и может дать эти новые сведения заклинателю, когда начинает поиск. У гончей есть 1d7 + 14 дней, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. Есть базовый шанс 90%, что гончая сможет найти след цели. Гончая может переходить между планами и с 25% шансом понимает и следует заданным условия в своей охоте (например, «вернуть существо живым» или «захватить цель после родов»). Условий может быть до 2. Шанс считается независимо для каждого условия

32-33 Заклинатель вызывает жуткую гончую, обладающую исключительными знаниями обо всем на материальном плане. Есть 95% шанс, что гончая уже знает цель, независимо от предоставленных сведений от заклинателя и может дать эти новые сведения заклинателю, когда начинает поиск. У гончей есть 1d7 + 21 дней, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. Есть базовый шанс 95%, что гончая сможет найти след цели. Гончая может переходить между планами и с 25% шансом понимает и следует заданным условия в своей охоте (например, «вернуть существо живым» или «захватить цель после родов»). Условий может быть до 2. Шанс считается независимо для каждого условия.

34-35 Заклинатель вызывает жуткую гончую, обладающую исключительными знаниями обо всем на материальном плане. Есть 95% шанс, что гончая уже знает цель, независимо от предоставленных сведений от заклинателя и может дать эти новые сведения заклинателю, когда начинает поиск. У гончей есть 1d7 + 21 дней, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. Есть базовый шанс 95%, что гончая сможет найти след цели. Гончая может переходить между планами и с 25% шансом понимает и следует заданным условия в своей охоте (например, «вернуть существо живым» или «захватить цель после родов»). Условий может быть до 3. Шансы считается независимо для каждого условия. Гончая необычна: она летает на 200', характеристики на 18, КБ 20, 8d12 здоровья, атаку +12 (3d6 урона) и использует спасброски заклинателя с бонусом +2 к броску

36+ Заклинатель вызывает жуткую гончую, обладающую исключительными знаниями обо всем на материальном плане. Она уже знает цель, независимо от предоставленных сведений от заклинателя и может дать эти новые сведения заклинателю, когда начинает поиск. У гончей есть 1d6 + 1 месяц, чтобы найти свою цель, прежде чем вернется откуда пришла. Есть базовый шанс 99%, что гончая сможет найти след цели. Гончая может переходить между планами и понимает и следует заданным условия в своей охоте (например, «вернуть существо живым» или «захватить цель после родов»). Условий может быть до 4. Гончая необычна: она летает на 400', характеристики на 20, КБ 22, 12d12 здоровья, атаку +16 (4d6 урона) и использует спасброски заклинателя с бонусом +2 к броску.

Вихрь энтропии Эмириколя

Уровень: 3	Дистанция: 50′ + 10′ за УЗ	Длительность: 1 раунд за УЗ
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: стойкость

Общее — Заклинание вызывает энтропийный шторм, заполняющий площадь в 40′ квадратных. Те, кто попадает в вихрь, подвергаются воздействию стихийных сил Хаоса. Это приводит к старению, распаду или трансформации. Все существа законного мировоззрения получают -1 к спасброску, на сопротивлению; с хаотичным мировоззрением получают +1 к спасброску.

Манифест — Появляется залитый молниями пурпурно-черный туман, и из его слышен вой проклятых.

Искажение — Бросок 1d4: (1) глаза заклинателя заменяются лилово-черными сферами, с потрескивающими беззвучными молниями; (2) тело испещрено прожилками неблаговидного цвета (желчно-желтый, тускло-коричневый и т. д.); (3) заклинатель страдает преждевременным старением (седеют волосы, появляются морщины, пятна на лице и т. д.); (4) одежда из ткани и кожи разлагается с огромной скоростью при ношении. Заклинатель еженедельно должен менять гардероб.

Осечка — Бросок 1d5: (1) заклинатель делает спасбросок Стойкости со Сл 10 или временно на 24 часа стареет на 2d20 лет; (2) все немагические вещи заклинателя внезапно ржавеют или гниют; (3) энтропийный ответный удар отбрасывает заклинателя на 15′ и наносит 1d4 урона; (4) дождь из рыб или лягушек падает в 40′ области вокруг заклинателя, все делают спасбросок Стойкости со Сл 8 или получают 1d3 от дробящего урона; (5) заклинатель и другие существа в радиусе 20 ′внезапно меняются местами, рефери может изменить положение целей как хочет или случайно.

1. — Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 — Потеряно. Неудача.

12-15 — Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 — Вихрь действует на неживые немагические металлы и органические материалы, вызывая их разложение и окисление. Оружие, доспехи и предметы, сделанные из железа, стали, дерева или кожи, делают спасбросок Стойкости со Сл 10, иначе становятся хрупкими. У их -2 к броскам атаки и урона или КБ снижается на -2. При критическом попадании (по оружию или броне) вещь разрушается на куски независимо урона на броске на критическом попадании.

18-21 — Вихрь действует металлы и органические материалы, вызывая их разложение и окисление. Этому магическому разложению подвержены даже магические предметы из этих материалов. Оружие, доспехи и предметы, сделанные из железа, стали, дерева или кожи, делают спасбросок Стойкости со Сл 15, иначе становятся хрупкими. У их -2 к броскам атаки и урона или КБ снижается на -2. При критическом попадании (по оружию или броне) вещь разрушается на куски независимо урона на броске на критическом попадании. Магические предметы проходят спасбросок Стойкости со Сл 10 и добавляются к спасброску «плюсы» предмета. Магические конструкты делают спасбросок Стойкости против проверки заклинания или получают 1d10 + УЗ урона.

22-23 — Все живые существа в области действия делают спасбросок стойкости или будут подавлены усталостью и тоской. Они временно теряют 1d4 Силы и Выносливости, и все броски на атаки, спасброски, проверки заклинаний и характеристик получают -3 на время действия заклинания.

24-26 — Все живые существа в области действия делают спасбросок стойкости или попадают под действие случайного недуга. Рефери делает бросок отдельно для каждой цели, у разных целей могу быть разные нарушения. Возможные недуги: (бросок 1d8) (1) слепота, (2) глухота, (3) паралич, (4) увечье (скорость снижена до 5′), (5) язык шепелявит (использование заклинаний невозможно), (6) потеря сознания, (7) временное безумие (8) временная амнезия. Рефери может менять недуги по желанию.

27-31 — Вихрь вытягивает и поглощает магическую энергию в зоне действия, заставляя тех, кто создал заклинания подпитывать шторм, либо страдать. Каждый раунд, пока они в зоне действия, все заклинатели делают спасбросок воли или должны отдать часть своей магической энергии вихрю. При неудаче следующим действием заклинатель должен произнести заклинание или получить 1d6 + УЗ урона. Заклинатель может выбрать, каким заклинанием он подпитывает вихрь, и выполняет проверку заклинания как обычно. При успехе заклинание поглощается вихрем, и

заклинатель не получает урона. При неудачной проверке заклинатель теряет заклинание на день (независимо от результата неудачной проверки и что написано) и получает 1d6 + УЗ урона. Не заклинатели получают 1d3 + УЗ урона за каждый раунд в области действия.

32-33 Все живые существа в зоне стареют на 2d10 лет (2d10x10 для эльфов или прочих долгоживущих рас). Они навсегда теряют одно очко силы, выносливости и ловкости и страдать от других внешних изменений (волосы седые или выпадают, появляются морщины и т. д.) По усмотрению рефери.

34-35 Все живые существа в области действия делают спасбросок стойкости или засасываются вихрем. Заклинание влияет на физическое состояние целей, превращая плоть и кости в другие, менее примечательные вещества. Рефери делает бросок отдельно для каждой цели. Возможные преобразования (бросок 1d8) (1) стекло, (2) желчь, (3) песок, (4) первичный ил, (5) мокроту, (6) олово, (7) мертвые паразиты, (8) злокачественную ткань. Рефери может добавить другие вещества по желанию. Преобразованные существа могут быть восстановлены с помощью сильной магии при условии, что удалось спасти большую часть их измененной плоти. Например, существо, превращенное в желчь, стоя в быстром потоке, имеет мало шансов быть собранным вновь, и оно будет уничтожено навсегда (за исключением божественного вмешательства).

36+ Все смертные существа в зоне действия раздираются на части безразличными хаотическими силами, обитающими в самом сердце космоса. Их физическая форма растворяются в изначальной тьме, их вещи низведены до атомов, а их жизненные силы поглощаются энтропией. Любой, кто видит это, парализован тщетностью существования на 1d6 раундов, у его могут развиться нервные тики или поседеть от испуга. Уничтоженные заклинанием не могут быть возвращены никакими средствами, как и их вещи. В конце концов, энтропия всегда побеждает.

Вечный воитель

Уровень: 3 Дистанция: 1 миля Длительность: до заката Время чтения: сны одной ночи Спасбросок: нет

Общее Посредством мистических глотков, выпитых перед сном, заклинатель разговаривает с великими воинами прошлых и будущих веков. Один из таких воинов призван сражаться за заклинателя. Когда заклинатель просыпается, воин выходит на рассвете следующего дня и исчезает на закате со всем своим имуществом. Воин считает себя спящим, но в остальном действует так же, как и в обычных обстоятельствах.

Воин, призванный этим заклинанием, в силу мировоззрения или убеждений хочет сражаться за дело заклинателя, и делает это при условии, что его не оскорбят или разуверят. Если его убить, его тело и имущество превратится в туман. С шансом 10% у воина есть древние знания, которые можно применить на практике для заклинателя, если заклинатель задает правильные вопросы.

У заклинателя одновременно может быть только один Вечный воитель. Использование этого заклинания, если воитель уже призван, приводит к провалу.

Призванный воин имеет характеристики, указанные в описаниях проверки заклинания ниже.

Манифест Смотри ниже.

Искажение Бросок 1d6: (1) заклинателя преследуют сновидения с воспоминаниями о первобытных временах, каждый раз, когда он бросает натуральную 13 при любом броске (атака, проверка и прочее), он замирает на 1d4 раунда и не может предпринимать никаких действий; (2) заклинатель отмечен сверхъестественными силами как воитель из далекого прошлого, сверхъестественные существа теперь резко враждебны заклинателю, и их шансы на атаку увеличиваются на 25%; (3) вечный воитель вызываемый заклинателем, был назначен стражем в Залах Хаоса, и его хозяева недовольны неудачным зовом заклинателя. Заклинатель отмечен знаком немилости, видимым только лордам хаоса и их приспешникам. Они отныне относятся к заклинателю с ненавистью; (4) незначительное; (5) значительное; (6) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d2: (1) заклинатель отмечает союзного воина как кандидата на заклинания *вечного воителя* для заклинателей из других времен и мест. У воина 1% шанс исчезнуть в любой день, когда его позовут на бой по далеким от вас причинам; (2) при наложении заклинания по случайности заклинатель отправляет себя во время воителя вместо того, чтобы призвать его. Заклинатель

исчезает на следующем восходе солнца и снова появляется на следующем закате, окровавленный. и усталый, как если бы он дрался весь день (потерю 2d4 здоровья и потеряно 1d6 случайных заклинаний); заклинатель не помнит, как провел время.

---

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 Появляется воин 3 уровня, обычными характеристиками и обычным снаряжением.

18-21 Появляется воин 4 уровня, характеристиками 2d6+6 (рефери бросает) и обычным снаряжением.

22-23 Появляется воин 4 уровня, характеристиками 16 и именным *мечом* +1.

24-26 Появляется воин 5 уровня, характеристиками 16, воин известен из древних легенд. Он владеет легендарным уникальным магическим оружием с +2. Он вдохновляет союзников заклинателя и наемников дополнительным бонусом к морали +1.

27-31 Появляется воин 5 уровня, характеристиками 18, воин известен из древних легенд. Он владеет легендарным уникальным магическим оружием с +3. Он вдохновляет союзников заклинателя и наемников дополнительным бонусом к морали +1.

32-33 Появляется воин 6 уровня, характеристиками 18. Этот воин пользуется большим уважением; он живая легенда божественных масштабов. Сражение на его стороне дает +1 к атакам и урону заклинателю и всем союзникам в радиусе 100'. Он владеет легендарным уникальным магическим оружием с +4. Вдохновляет союзников заклинателя и наемников бонусом к морали +2.

34-35 Появляется воин 6 уровня, имеющий характеристики 20. Этот воин пользуется большим уважением; он живая легенда божественных масштабов. Сражение на его стороне дает +1 к атакам и урону заклинателю и всем союзникам в радиусе 100'. Он владеет легендарным уникальным магическим оружием с +4. Вдохновляет союзников заклинателя и наемников бонусом к морали +2. Вдобавок воин приводит с собой трех вассалов, они воины 3 уровня с обычными характеристиками и обычным снаряжением.

36+ Появляется воин 7 уровня, имеющий характеристики 22. Он величайший воин из когда-либо известных; в легендах и сказках нет равных себе воинов. Сражение на его стороне дает +2 к атакам и урону заклинателю и всем союзникам в радиусе 100'. Он владеет легендарным уникальным магическим оружием с +5. Вдохновляет союзников заклинателя и наемников бонусом к морали +2. Вдобавок воин приводит с собой трех вассалов, они воины 3 уровня с обычными характеристиками и обычным снаряжением.

Огненный шар

Уровень: 3	Дистанция: 100′ и дальше, сфера радиусом 20′ и больше Время чтения: 1 раунд	Длительность: мгновенно Спасбросок: реакция vs. проверка

Общее Заклинатель указывает на цель, произносит слова и выпускает струю пламени, взрывающуюся в обозначенной точке. *Огненный шар* заполняет сферу радиусом 20′, поражая всех существ в радиусе. Существа делают спасбросок реакции против Сл проверки заклинания, при успехе половина урона, при неудаче весь урон. *Огненный шар* — это мгновенный взрыв и обычно не вызывает возгорания, но с 50% шансом легковоспламеняющиеся вещи (сухая ткань или бумага) может загореться.

Манифест Бросок 1d4: (1) пылающий шар летит в цель и взрывается; (2) поток жидкого пламени обрушивает на цель огненное облако; (3) сингулярность, появляется в точке пространства, а затем взрывается цветущей вспышкой огня; (4) группа вращающихся, кружащихся, огненных семян, которые скачут к целевой точке, где взрываются огнем.

Искажение Бросок 1d8: (1) руки заклинателя чернеют, как уголь; (2) кожа приобретает цвет и вид угля; (3) все волосы на теле заклинателя сгорели, и за ним постоянно следует смутный запах сгоревших волос; (4) маленький невидимый портал в элементальный план огня открывается прямо над заклинателем и остается открытым, регулярно капая вокруг него шариками огня или лавы; это проявляется в виде сверкающих огней вокруг него все время, и 1% шансом каждый день, что искра зажжет что-то в неподходящее время; (5) незначительное; (6-7) значительное; (8) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d5: (1) небольшой огненный шар взрывается в руке заклинателя, нанося ему 1d6 урона; (2) большой огненный шар у заклинателя, нанося 3d6 урона ему и всем существам в пределах 20′; (3) заклинатель воспламеняется, получая 2d6 урона и все легковоспламеняющиеся предметы на нем (включая одежду и свитки) мгновенно превращаться в пепел; (4) заклинатель вызывает не тот элемент, создавая ледяную струю, действующую в пределах 20′ от него, не причиняя урона, но гася существующее пламя; (5) кожа заклинателя обгорела на солнце по всему его телу, и движения вызывают острую боль (-1 ко всем физическим действиям), пока ожог не пройдет за одну неделю.

1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но не потеряно.
16-17	Заклинатель пускает *огненный шар* до 100′ на 3d6 урона.
18-21	Заклинатель пускает *огненный шар* до 120′ на 4d6 урона.
22-23	Заклинатель запускает *огненный шар*, бьющий разные цели 1d4+1 раз. Первая цель должна быть в пределах 50′, эта цель получает 5d6 урона и взрыв радиусом 20′. Затем огненный шар перескакивает на вторую цель, она должна находиться от 20′ до 50′ от первой. Вторая цель получает 1d6 урона в виде небольшого взрыва только на одну цель. Расстояние не может быть меньше 20′. Если есть третья, четвертая или пятая цель, то расстояние тоже не должно быть меньше 20′ от предыдущей и получают 1d6 урона. *Огненный шар* должен перепрыгнуть указанное число раз. Если цели закончились, то шар может поразить неодушевленные предметы.
24-26	Заклинатель запускает *огненный шар* на 160′, нанося 6d6 урона. Огненный шар взмывает вверх, как катапульта, на максимум 40′ над землей в верхней точке. Т. е. может огибать препятствия.
27-31	Заклинатель выпускает множество маленьких *огненных шаров*. Есть три потока по 1d3 + 1 шара в каждом. Каждый поток нацелен на одну цель и до двух дополнительных (всего до трех целей). Цели могут быть на расстоянии до 200′. Каждый шар наносит 1d6 урона и не имеет радиуса взрыва.
32-33	Заклинатель запускает один *огненный шар* на расстояние до 200′, нанося 10d6 урона. Заклинатель может выбрать область действия от только одной цели размером с человека до всей сферы радиусом 20′. Огненный шар летит навесом на высоте до 40′ в пике и может огибать препятствия.
34-35	Заклинатель вызывает огненный шар с неба на расстоянии 500′ и наносящий 14d6 урона. Можно выбрать область действия от только одной цели размером с человека до всей сферы радиусом 30′. Вместо того, чтобы вылететь из кончика его пальца, огненный шар падает сверху, как удар метеора, взрываясь пламенем. Заклинатель должен видеть цели, но не обязательна линия видимости. Например, он можно видеть через перископ или какой-либо хрустальный шар.
36+	Заклинатель создает *огненный шар* на расстоянии до 1 мили, нанося 20d6 урона. Можно выбрать область действия от одной цели размером с человека до сферы радиусом 40′. Заклинателю не надо видеть цель. Он может выбрать известную географическую точку (холм, дерево или комната), или если есть физическая след цели (прядь волос, ноготь). Огненный шар взрывается в этой точке

Полет

Уровень: 3 | Дистанция: касание | Длительность: 1 ход (10 мин) и дольше
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: нет

Общее Заклинатель дает способность полета себе или другому существу. Скорость и время зависят от результата проверки. Скорость уменьшается вдвое при подъеме и удваивается при вертикальном снижении. Сильно перегруженные существа летают с половиной скорости. Маневренность в целом хорошая, как у большой птице (орла или ястреба). Продолжительность всегда засекречивается рефери, и субъект не знает, когда его полет закончится, пока не полетит вниз.

Манифест Бросок 1d4: (1) у цели появляются крылья (по внешнему виду ангельские или демонические, в зависимости от мировоззрения); (2) цель окружена тысячей крошечных птиц, которые поднимают ее в воздух; (3) облака появляются у ног цели; (4) без видимых проявлений.

Искажение Бросок 1d8: (1) у заклинателя вырастает птичьи перья вокруг лодыжек и ступней; (2) пространство между спиной и руками заклинателя становится перепончатым и оперенным, как крылья, но настолько тонкие, что не дают пользы; (3) заклинатель становится объектом влечения для птиц, насекомых и других летающих существ, которые часто гудят вокруг него, вызывая раздражение, затрудняя укрытие и делая его нежеланным в цивилизованном обществе; (4) заклинатель набирает 2d20 + 20 фунтов за ночь, вырастает огромный живот и внезапно становится более «привязан к земле», вес невозможно сбросить, независимо от того, насколько усердно он сидит на диете или упражнениях; (5) заклинатель восприимчивым к атакам элементалей воздуха, получая +1 к урону за кубик, связанный, порывами ветра и похожими эффектами; (6) значительное; (7-8) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d4: (1) заклинатель проваливается в землю на 6'', его ноги проваливаются сквозь землю или камень, он не может двигаться, пока не проведет полный раунд, чтобы выбраться; (2) заклинатель отправляет в полет все свое имущество, но не себя, так что его одежда, оружие, книги заклинаний и другие вещи взлетают в воздух на 1d4+1 раунда, перемещаясь на 60′ в раунд в случайном направлении, оставляя голого заклинателя без вещей; (3) заклинатель посылает все оружие в пределах 30′ в воздух, оно летит большой стаей вдаль, двигаясь со скоростью 60′ в течение 1d4+1 раунда; (4) заклинатель и 1d4 случайных цели в пределах 30′ становятся чрезвычайно тяжелыми и должны двигаться с половинной скоростью для следующего хода.

1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Цель летит со скоростью 30′. Способность действует 1 ход (10 мин).
18-21	Цель летит со скоростью 60′. Способность действует 1d6+1 ход (10 мин).
22-23	Цель летит со скоростью 90′. Способность действует 1d6+4 *часа*.
24-26	Заклинатель дает полет двум существам размером с человека (он сам и другое существо или два других) или одному существу в два раза больше человека (например, огр). Он, должен коснуться цели. Заклинатель летит на 90', а другие летят на 60'. Продолжительность заклинания 1d6+8 *часов*.
27-31	Заклинатель дает полет четырем существам размером с человека (он сам и трое других или четверо других) или одному существу в четыре раза больше человека (например, гигант). Цели должны находиться в пределах 10′ от заклинателя. Заклинатель летит на 90', а другие летят на 30'. Длительность один день. Каждое летящее существо может нести в два раза больше, чем обычно.
32-33	Заклинатель рисует на земле магический круг, и всем существам в этом круге дается полет. За каждый раунда заклинатель может нарисовать круг диаметром до 10′. Например, если он потратит 4 раунда на рисование круга, его диаметр будет 40′. Магический круг может быть максимум 100′ в диаметре, и заклинание произносится в конце раунда; например, если тратится 6 раундов на рисование круга диаметром 60′, то заклинание наложено в конце шестого. Все существа в пределах круга, включая заклинателя, получают полет независимо от их размеров (даже гиганты). Скорость полета составляет 90′ для заклинателя и 60′ для всех остальных. Продолжительность - один день. Каждое летающее существо может нести в два раза больше, чем обычный человек.

34-35 Заклинатель поднимает руки и дарует полет целой армии! Всем существам, вплоть до гигантских размеров, в пределах 300′ от заклинателя, дается полет. Их скорость 30′, и они могут летать 1d4+1 ход (10 мин). Сам заклинатель может летать на скорости 90′ один день, а любые существа, которых он касается, могут летать на скорости 60′ тоже в течение дня. (Как правило, максимум 8 существ размером с человека могут находится вокруг заклинателя, и он может коснуться во время чтения.) Каждое летающее существо может нести груза в два раза больше обычного человека.

36+ На этом невероятном уровне заклинания заклинатель дает полет географическим объектам. Замки, горы, города и озера можно поднять в воздух. При наложении на цель размером с человека (включая заклинателя) заклинание может стать вечным. Если цель географический объект или большая группы людей это называют «чудом». Цель может летать со скоростью 20′ (для горы), 30′ (для гиганта), 60′ (для существ размером с человека) и 90′ (для заклинателя) в течение дня. Заклинатель может поднять в воздух сотни или даже тысячи целей одновременно или отправить в воздух города или замки. Если цель одна, применение этого уровня мощности дает невероятную продолжительность. Заклинатель должен потратить минимум 1 очко при Сжигании Магии. Длительность начинается с 1 недели за 1 очко Сжигании Магии и меняется так: 2 = месяц, 3 = шесть месяцев, 4 = год, 5 = пять лет, 6 = десятилетие, 7 = двадцать лет, 8 = сорок лет, 9 = шестьдесят лет и 10 = навсегда.

Порыв ветра

Уровень: 3 | Дистанция: 10′ и больше | Длительность: мгновенно и дольше
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: нет

Общее Заклинатель выдыхает, и его дыхание становится порывом ветра. Ветер достаточен, чтобы погасить небольшое пламя, свечу и факел, и может отбросить назад существ, летящих или даже идущих. Ветер может раздуть пожары и отбросит оставленные без присмотра вещи.

Манифест Бросок 1d4: (1) поток цветного воздуха, материализующийся в быстро движущийся порыв; (2) буря бурлящего воздуха позади заклинателя, превращающийся в порыв ветра; (3) десятки крошечных циклонов, вылетающих из заклинателя; (4) не что иное, как обычный порыв ветра.

Искажение Бросок 1d5: (1) заклинатель привлекает грозы и удары молний, как живой громоотвод, так что он получает дополнительный урон +1 от всех атак электричеством и навсегда подвергается обычным молниям, что дает ему странную репутацию среди окружающих; (2) чих заклинателя становится колоссальным по своей силе, порыв ветра тушат пламя и отправляют в полет небольшие объекты; (3) когда заклинатель говорит, его дыхание достаточно сильное, чтобы вызвать колебание пламени на 100′ и ронять мелкие предметы; (4) значительное; (5) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d3: (1) порыв ветра отправляет вещи заклинателя (оружие, рюкзак, книгу заклинаний и т. д.) в полет на 1d4x10′ в случайном направлении; (2) заклинатель вызывает сильную бурю вокруг себя, она вдавливает его в землю на 1d4 раунда, при провале проверки Силы со Сл 20 не может двигаться или выполнять действия; (3) все стрелы в радиусе 100′ зачарованы, двигаясь по ветру более эффективно, получают дополнительный бонус +1 к броску урона на следующий ход (10 мин).

1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1) искажение; (2) метка покровителя (искажение если нет) (3+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Порыв ветра в форме конуса исходит от заклинателя, длиной 10′ и шириной 10′. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 14, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра вещи весом менее 10 фунтов тоже отталкиваются. Если эта цель столкнется с препятствием до того, как коснется края конуса, получит 1d6 урона.
18-21	Порыв ветра в форме конуса исходит от заклинателя, длиной 20′ и шириной 20′. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 16, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра вещи весом менее 20 фунтов тоже отталкиваются. Если эта цель столкнется с препятствием до того, как коснется края конуса, получит 1d6 урона.
22-23	Порыв ветра в форме конуса исходит от заклинателя, длиной 40′ и шириной 20′. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 18, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра предметы весом менее 30 фунтов тоже отталкиваются. Закрытое пламя, например, в фонаре, гаснет в 25% случаев. Если отбрасываемая цель столкнется с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d8 урона.
24-26	Порыв ветра в форме конуса исходит от заклинателя, длиной 100′ и шириной 30′. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 20, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра предметы весом менее 50 фунтов тоже отталкиваются. Закрытое пламя, например, в фонаре, гаснет в 50% случаев. Если отбрасываемая цель столкнется с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d10 урона.
27-31	Порыв ветра имеет форму конуса, возникающую в любой точке, указанной заклинателем, в пределах 200′. Он имеет длину 100′ и ширину 40′. Заклинатель может использовать конус, чтобы *притягивать объекты к себе*, выбирая направление конуса. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 22, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра вещи весом менее 75 фунтов тоже отталкиваются. Если отталкиваемая цель сталкивается с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d12 урона и прижимается к препятствию до успеха в проверке Силы со Сл 22 или пока ветер не стихнет. Закрытое пламя, например, в фонаре, гаснет в 50% случаев. Порыв ветра продолжается до 2 раундов, пока заклинатель концентрируется. Существа, входящие в область тоже делают проверку Силы со Сл 22, а дальнее оружие, запущенное в область сильного ветра, получает штраф -6 к броску атаки.

32-33 Порыв ветра имеет форму конуса, возникающую в любой точке, указанной заклинателем, в пределах 1000'. Заклинатель может управлять вертикальной и горизонтальной формой порыва ветра и может отправить в небо, за угол или в яму. Существа от порыва ветра, движутся по в этом направление. Подброшенные в воздух получают урон от падения (1d6 урона за 10' падения). Порыв имеет длину 300' и ширину 100'. Заклинатель может использовать конус, чтобы *притягивать объекты к себе*, выбирая направление конуса. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 28, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра вещи весом менее 200 фунтов тоже отталкиваются. Если отталкиваемая цель сталкивается с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d14 урона и прижимается к препятствию до успеха в проверке Силы со Сл 28 или пока ветер не стихнет. Закрытое пламя, например, в фонаре, гаснет в 90% случаев. Порыв ветра продолжается до 10 раундов, пока заклинатель концентрируется. Существа, входящие в область тоже делают проверку Силы со Сл 28, а дальнее оружие, запущенное в область сильного ветра, получает -8 к броску атаки.

34-35 Заклинатель создает сильный порыв ветра вокруг себя на 360 градусов. Если хочет защитить союзников может ограничить порыв 270 градусами, например. Порыв ветра распространяется до 400' во всех направлениях и может изгибаться определенным образом. Например, заклинатель может послать ветер в небо или столкнуть цель с землей. Существа от порыва ветра, движутся по в этом направление. Подброшенные в воздух получают урон от падения (1d6 урона за 10' падения). Заклинатель может накрыть бурей целую армию. Все существа в области проходят проверку Силы со Сл 30, при провале отталкиваются к краю конуса. Оставленные без присмотра вещи весом менее 400 фунтов тоже отталкиваются. Если отталкиваемая цель сталкивается с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d16 урона и прижимается к препятствию до успеха в проверке Силы со Сл 30 или пока ветер не стихнет. Все пламя в зоне гаснет. Порыв ветра продолжается до 20 раундов, пока заклинатель концентрируется. Существа, входящие в область тоже делают проверку Силы со Сл 30, а дальнее оружие, запущенное в область сильного ветра, получает -10 к броску атаки.

36+ Заклинатель вызывает миниатюрную грозу, с порывами ветра, дождем, молниями и громом. Шторм длится 1d4 хода (концентрация не требуется) или пока заклинатель не отменит его. Заклинатель может защитить себя, окружить «пузырем» диаметром до 40'. Все остальные существа в пределах 1000' во всех направлениях подвержены эффекту. Все существа сталкиваются с ветром, получают 1d6 урона в раунд, и постоянно отталкиваются ветром к внешним краям шторма со скоростью 100' в раунд (проверка Силы со Сл 30 для сопротивления). Если отталкиваемая цель сталкивается с препятствием до того, как коснется края конуса, она получит 1d20 урона и прижимается к препятствию до успеха в проверке Силы со Сл 30 или пока ветер не стихнет. Еще, существа, попавшие в зону поражения, страдают от сотен шаровых молний, получая 2d6-4 урона от молний каждый раунд (если 0 в этом раунде молнии не бьют). Все существа насквозь промокли; все пламя погашено; а факелы трудно повторно зажечь из-за влажности. Оставленные без присмотра предметы весом менее 500 фунтов также отбрасываются к краю грозы. Невозможно бить оружием дальнего боя и огнестрельным в грозу.

Ускорение

Уровень: 3 | Дистанция: заклинатель или 20′ вокруг заклинателя | Длительность: 1d4 раунда и больше
Время чтения: 2 раунда | Спасбросок: нет

Общее

Заклинатель приобретает быстроту движения. Он может двигаться в два раза быстрее обычного человека и даже быстрее! На более высоких уровнях это заклинание также действует на некоторых существ в радиусе 20′ от заклинателя. Однако существа, на которые воздействует это заклинание, стареют с ненормальной скоростью, находясь под его влиянием. Дополнительные действия:

Движение: *ускоренные* существа удваивают свою скорость передвижения. В некоторых случаях скорость утроена, как указано ниже.

Кубики действий: *ускоренные* существа получают дополнительный кубик действий. В зависимости от класса кубики могут использоваться для атак, магии и прочего. Если у персонажа есть только один кубик действий, дополнительный кубик такой же, как и этот (обычно d20). Если несколько кубиков (из-за высокого уровня класса или других причин), новый кубик равен самому низкому кубику. Например, если у персонажа 1d20 + 1d14, он получает 1d14 в качестве третьего кубика.

Это заклинание также можно использовать для отмены заклинания *замедления*.

Манифест — Бросок 1d3: (1) цель выглядит размытой; (2) цель окружена туманной аурой, очень похожей на мерцающую тепловую волну; (3) нет проявлений, когда цель на месте, но движения молниеносны.

Искажение — Бросок 1d8: (1) заклинатель немедленно стареет 2d10 + 10 лет; (2) заклинатель и каждый в пределах 20′ стареет на 2d10 + 10 лет; (3) заклинатель приобретает нервный тик, которые отмечают каждое его действие, вызывая неприятные моменты в цивилизованном обществе; (4) заклинатель постоянно нервничает и на грани, суетится в постоянном движении, что дает ему штраф -1 к любым действиям, требующим концентрации; (5-6) значительное; (7-8) сильнейшее.

Осечка — Бросок 1d4: (1) заклинатель замедляет время для себя, заставляя пропустить свое следующее действие; (2) заклинатель замедляет время для себя и 1d4 союзников в пределах 20′, в результате чего все они пропустят следующую активацию; (3) заклинатель стареет на 1d10 + 10 лет; (4) заклинатель дает скорость ближайшему жуку. Он злобно жужжит, прежде чем улететь вдаль.

1. — Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 — Потеряно. Неудача.

12-15 — Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 — Заклинатель получает двойную скорость передвижения и один дополнительный кубик действия каждый раунд. Длительность 1d4 + 1 раунда.

18-21 — *В этом раунде* заклинатель получает дополнительный кубик действия (после произнесения заклинания), можно атаковать или сделать другое заклинание. Потом он получает двойную скорость передвижения и один дополнительный кубик каждый раунд в течение 1d6 + 2 раундов.

22-23 — *В этом раунде* заклинатель получает дополнительный кубик (после произнесения заклинания), можно атаковать или сделать другое заклинание. Он и другое существо в радиусе 20′ получает двойную скорость и один дополнительный кубик каждый раунд в течение 2d4 + 1 раундов.

24-26 — Заклинатель переживает момент неестественной тишины. Кажется, что окружающий мир почти неподвижен. Он получает 1d4 дополнительных действий *в этом раунде* (после произнесения заклинания), все как его обычный кубик (обычно d20), их можно использовать для атаки или сотворения заклинаний. После этого момента он получает двойную скорость передвижения и один дополнительный кубик на каждый раунд в течение 2d4+2 раундов.

27-31 — Заклинатель и до трех союзников в пределах досягаемости получают двойную скорость передвижения и один дополнительный кубик действий на 2d4 + 2 раунда.

32-33 — Заклинатель получает тройную скорость передвижения и два дополнительных кубика действий каждый раунд. Четыре других выбранных существа в пределах дистанции получают двойную скорость и один дополнительный кубик действий на каждый раунд. Длительность 3d4 раунда.

34-35	Заклинатель и до четырех союзников в пределах досягаемости получают тройную скорость передвижения и два дополнительный кубика действий на 3d4 раунда.
36+	Мир вокруг заклинателя замедляется. Он и до четырех выбранных существ в пределах дистанции могут немедленно предпринять 1d4+1 действий. Они действуют в порядке инициативы, как будто находятся в своем собственном «пузыре времени», где они и только они могут действовать; подсчет инициативы других существ пропускается. Они могут двигаться, атаковать, колдовать и прочее, но эти «дополнительные раунды» считаются только одним раундом при определении времени заклинаний или особых эффектов. Как только пузырь испаряется, заклинатель и другие существа возвращаются к обычной инициативе. Заклинатель получает *четырехкратную* скорость и *три* дополнительных кубика каждый раунд. Выбранные существа получают тройную скорость и два дополнительных кубика каждый раунд. Длительность 3d4 раунда.

Удар молнии

Уровень: 3	Дистанция: см. ниже	Длительность: см. ниже
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: реакция vs. проверка заклинания

Общее	С помощью заклинания вызывается разряд электрической энергии, достаточный для поражения существ, раскалывания деревянных предметов, разрушения камня и плавления металлов.
Манифест	См. ниже.
Искажение	Бросок 1d8: (1) заклинатель постоянно заряжен статическим электричеством, он получает 1 урона электричеством, когда касается металлических объектов, и наносит 1 урона электричеством, когда он касается существ в металлической броне; (2) волосы постоянно стоят дыбом, бросая вызов гравитации своеобразным образом; (3) он навсегда чувствителен к электрическим токам, что позволяет обнаруживать воду под землей как лозоискатель, но заставляет получать +1 урон за кубик электрической атаки; (4) мозг заклинателя подвергается удару электричеством, в результате очки интеллекта и личности меняются местами; (5-6) значительное; (7-8) сильнейшее.
Осечка	Бросок 1d3: (1) заклинатель бьет себя на 2d4 урона; (2) заклинатель поражает случайного союзника в пределах 30', нанося 2d4 урона; (3) заклинатель заряжает точку, в которой стоит, электричеством, любое существо в металлической броне или с металлическим оружием в пределах 10' от этой точки в следующем раунде получит 2d6 урона; заряд не рассеивается, пока не высвободится.

1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель выпускает одну молнию, нацеленную на одну цель. Цель должна быть в пределах 100' и получает 3d6 урона.
18-21	Заклинатель выпускает одну молнию, нацеленную на цель на линии видимости. Молний имеет дальность 50' от точки начала, а начало в 50' от заклинателя. Молния наносит 4d6 урона .
22-23	Статичное электричество! Заклинатель выбирает цель в пределах 100'. Цель и все живые цели в пределах 30' от нее (включая союзников и заклинателя, если он в области) получают 2d6 урона.
24-26	Цепная молния! Заклинатель выпускает одну молнию, которая прыгает между четырьмя целями. Первая цель должна быть в пределах 50' от заклинателя, а каждая последующая цель должна быть в пределах 30' от предыдущей. Молния не может вернуться к предыдущей цели. Первая цель получает 4d6 урона, вторая цель получает урон 3d6, третья цель получает 2d6, а последняя 1d6.
27-31	Разветвлённая молния! Заклинатель выпускает пять разрядов молний, по одной из каждого пальца одной руки, все цели должны находиться в пределах дуги 45 градусов перед заклинателем. Одна цель не может быть поражена более чем одной молнией; если подходящих целей меньше пяти, то последние разряды молнии бьют в землю и теряются. Максимальный дистанция составляет 150'. Каждая цель получает 5d6 урона.

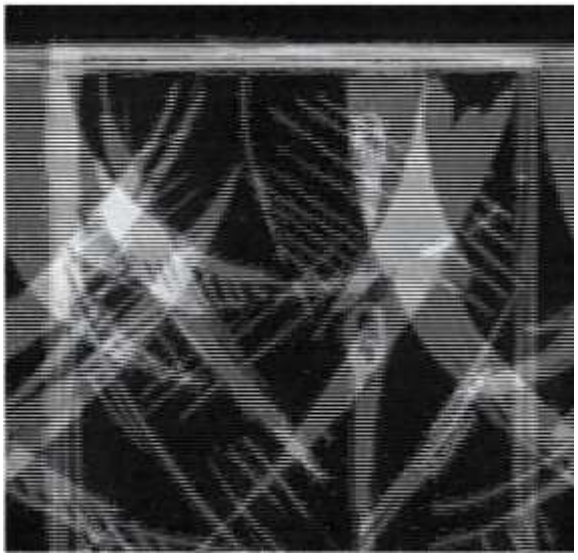
32-33	Шаровая молния! Заклинатель выбирает точку в пределах 200′. В нем взрывается мощный заряд электричества. Цель в точке взрыва получает 10d6 урона. Все существа в пределах 20′ 6d6 урона.
34-35	Грозовой шторм! Темные облака катятся над головой, а заклинатель направляет с небес электрические разряды. Заклинатель выбирает до шести целей в пределах 500′ и прямой видимости. С неба бьют молнии по этим целям. Каждую цель поражает 1d7 зарядов на 1d12 урона каждый.
36+	Заклинатель выпускает один массивный разряд молний, разветвляясь, он поражает до восьми целей. Заклинатель выбирает точку в пределах 1000′. Это центр области радиусом 400′. Наносится *общий* урон 24d6. Заклинатель может разделить этот урон между восемью целями по своему усмотрению. Например, первая цель может получить 17d6, а следующие семь целей по 1d6 каждая.

Создание зелья

Уровень: 3 Дистанция: на себя Длительность: навсегда) Спасбросок: нет
Время чтения: 1d6+1 часа, и время на сбора трав и варку (минимум неделя)

Общее	Заклинатель создает магическое зелье, наделяющее выпившего его особыми способностями. Результат проверки заклинания определяет, какое зелье можно создать; при создании заклинателю выбирает одно зелье из результата проверки заклинания или ниже. Для чтения заклинания требуется 1d6+1 часов. После создания заклинатель должен потратить деньги, равные половине проверки (округленное вниз) × 25 зм, на необходимое оборудование и основные ингредиенты для зелья. Для каждого зелья нужна особая субстанция. Ее заклинатель должен собрать и заварить, что занимает примерно неделю после применения заклинания. Ниже описаны специальные ингредиенты и более подробную информацию об эффектах зелий. В отличие от других заклинаний, рефери, а не заклинатель, делает бросок проверки заклинания, чтоб определить успех.
Манифест	Бросок 1d4: (1) жидкость светится искрящимися цветами; (2) маленькие облака в форме черепа поднимаются при заварки зелья; (3) варево взбивается и крутится, как будто оно живое; (4) жидкость бросает вызов силе тяжести, взбираясь по стенкам своего контейнера и капая вверх.
Искажение	Бросок 1d4: (1) плоть заклинателя приобретает стойкий едкий запах; (2) рука заклинателя в пятнах и пятнах от странной эссенции; (3) жидкости извиваются, как змеи, в любом сосуде, с которым взаимодействует заклинатель; (4) жидкости выкипают в присутствии заклинателя.
Осечка	Бросок 1d4: (1) Зелье взрывается, наносится 1d10 урона (спасбросок Стойкости против Сл проверки желаемого зелья для половины урона); (2) зелье кажется удачным, но на самом деле не имеет магических свойств; (3) перебросить результат, и зелье имеет противоположный желаемому эффект, который рефери сочтет подходящим; (4) перебросьте результат, и зелье будет действовать, как задумано, но в течение половины времени.

1.	Осечка и искажение!
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Любовное зелье, яд.
18-21	Контроль животных, газообразная форма, исцеление
22-23	Уменьшение, рост, левитация, водное дыхание.
24-26	Полиморф, скорость, героизм.
27-31	Невидимость, контроль над людьми, огнестойкость.
32-33	Контроль нежити, необычайное исцеление, полет.
34-35	Супер героизм, гигантская сила.
36+	Долголетие, неуязвимость.



Список зелий мастеров			
Зелье	**Мин. Сл**	**Специальные ингредиенты**	**Эффект**
Контроль животных	18	Волосы, чешуя и перо гигантского представителя млекопитающих, рептилий и птиц.	В течение 2d6 раундов все обычные животные в пределах 30′ подчиняются командам выпившего. Если у животного: 1 или меньше КЗ = автоматически; 2-4 КЗ = спасбросок Воли со Сл 16, чтобы сопротивляться; 5+ HD = спасбросок Воли со Сл 12 чтобы сопротивляться.
Необычайное исцеление	32	Пот ангела или кусок рога единорога	Выпивший немедленно лечит 3d6 + 3 здоровья.
Огнестойкость	27	Зуб адской гончей	В течение 1d4 часов выпивший устойчив к первым 10 огненного или теплового урона, полученного каждый раунд, и получает +4 ко всем спасброскам для сопротивления эффектам огня.
Полет	32	Перо пегаса или крыло гигантского жука	Выпивший может летать со скоростью 60′ в течение 2d6 + 2 часа после питья зелья.
Газообразная форма	18	Сущность духа в бутылке	Выпивший переходит в газообразную форму на 1d4 хода. В этой форме он невосприимчив к обычным физическим атакам.
Гигантская сила	34	Ноготь гиганта	Сила Выпивающего увеличивается так, что он имеет бонус атаки и урона +8, длится 2d6 раундов.
Рост	22	Бровь циклопа	Выпивший становится вдвое больше своего обычного роста. Его Сила увеличивается на +6, и он получает 2d6 дополнительного здоровья. Возвращается к нормальному росту через 2d6 раунда
Исцеление	18	Споры огромного гриба	Выпивший немедленно лечит 1d6 + 1 здоровья.
Героизм	24	Слюна наги или волосы тролля	На 1d6 + 1 ход выпивший получает бонус +3 к атакам, урону, спасброскам, проверкам заклинаний и проверкам навыков.
Контроль над людьми	27	Глаз змеелюда или язык гарпии	В течение 2d6 раундов все гуманоиды (нелюди, гиганты и гобликоиды) в пределах 30′ подчиняются командам выпившего: 1 и меньше КЗ = без спасброска; 2-4 КЗ = спасбросок Воли со Сл 16; 5+ КЗ = спасбросок Воли со Сл 12.
Невидимость	27	Тень тени	Выпивший становится невидимым на 1d4 + 1 часа. Он становится видимым, если атакует.
Неуязвимость	36	Чешуя дракона или коготь демона	Выпивший получает сопротивление ко *всему* урону на 6; т.е. он сопротивляется первым 6 урона, наносимым каждый раунд. Еще *дополнительные* 6 сопротивления огню, электричеству и кислоте; так же бонус +4 к КБ; и бонус +4 ко всем спасброскам. Длительность 1d6 ходов (10 мин).
Левитация	22	Паутина от летающего паука	Выпивший может подняться на высоту 10′ на 1d4+1 хода. Он может подниматься и опускаться по желанию. Еще он может левитировать один объект весом до 400 фунтов, к которому прикасается (например, другой человек).
Долголетие	36	Кусок коры древня или волоса лича	Выпивший не «молодеет» - его физическая форма остается неизменной - но он фактически «не считает» следующие 20 лет своей жизни для старения. Например, если бы ему было 60 лет, когда он пил это зелье, он остается в том же физическом состоянии в течение следующих 20 лет, и только в возрасте 80 лет снова начнет стареть.
Любовное зелье	16	Капля меда из улья-убийцы	Выпивший зелье влюбляется в первое существо, которое он видит.

Список зелий мастеров (продолжение)			
Яд	16	Ядовитые железы огромного скорпиона или змея	Различные возможные эффекты согласно Приложению Р, в зависимости от используемых материалов.
Полиморф	24	Кусок кожи ликантропа	Выпивший меняет форму в другое существо размером с человека (определяется при создании зелья), длится 1d4 дней.
Уменьшение	22	Капля крови пикси	Выпивающий сжимается до высоты 1', длится 1d6 ходов.
Скорость	24	Яд гигантской осы	Выпивающий получает кубик действия (как кубик с меньшим действием) и двойную скорость передвижения на 1 ход.
Супер героизм	34	Капля драконьей крови	На 1d6 + 1 ход выпивший получает бонус +6 к атакам, урону, спасброскам, проверкам заклинаний и проверкам навыков.
Контроль нежити	32	Щепотка пыли мумии	На 2d6 ходов вся нежить в пределах 30' подчиняются командам выпившего: 1 и меньше КЗ = без спасброска; 2-4 КЗ = спасбросок Воли со Сл 16; 5+ КЗ = спасбросок Воли со Сл 12.
Водное дыхание	22	Жабры глубоководного	Выпивший может дышать под водой 2d6 ходов.

Планарный переход

Уровень: 3 Дистанция: потенциально бесконечная (см. ниже) Длительность: перенос локации навсегда
Время чтения: 1 раунд и дольше (см. ниже) Спасбросок: для нежелающих воля vs. проверка

Общее С помощью этого заклинания заклинатель переходит в другое место во вселенной. При маленьких значения проверки — это заклинание действует как телепортация в этом мире. При высоких проверках заклинания переносит заклинателя на другие планы или даже измерения одним шагом. Заклинание переносит заклинателя и все его вещи, а также потенциально других существ.

Чем выше проверка, тем дальше перемещается заклинатель и тем точнее перемещение. Успех во многом определяется тем, насколько заклинатель хорошо знает место, куда хочет прибыть. Каждый результат проверки указывает базовый шанс на успех в зависимости от того, куда заклинатель пытается путешествовать и его степень знания места. Этот шанс кидается, когда заклинатель решает, куда отправиться. При неудаче происходит осечка.

Манифест Бросок 1d3: (1) цели просто исчезают, а затем снова появляются в целевой точке; (2) цели взрываются облаком вонючей серы, а затем появляются подобным взрывом в целевой точке; (3) цели исчезают, превращаясь в туман, прежде чем снова появиться аналогичным образом.

Искажение Бросок 1d8: (1) заклинатель внешне стареет на 100 лет, его тело не претерпевает каких-либо вырождений, но выглядит морщинистым, изможденным и древним; (2) заклинатель навсегда отрезан от материального плана, если на любом броске выпадает натуральная 13, он исчезает на 1d4 раунда, возвращаясь, не помня где был и с 10% шансом имея случайные раны на 1 урона; (3) заклинатель теперь пространственный магнит, привлекающий внимание существ, прыгающих в пространстве и времени, он привлекает атаки демонов, элементалей и других внепланарных существ, когда они присутствуют (на усмотрение рефери); (4-5) значительно; (6-8) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d4: (1) заклинатель и ближайшие союзники перемещаются на 1d10 миль в случайном направлении, (2) заклинатель и ближайшие союзники меняются местоположением; (3) одежда и имущество заклинателя перемещаются на 1d20 миль в случайном направлении, он остается на месте, голый и без снаряжения; (4) все оружие группы телепортируется в неизвестное место.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 Одним шагом заклинатель перемещается в место на расстоянии до 100 миль в этом мире, которое он лично видел раньше. Заклинатель прибывает с погрешностью, равной 1d10 миль, минус 1 миля за УЗ; если результат 0 или меньше, он попадает точно в цель; иначе прибывает со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона (частично погруженный в землю, над землей и падает и т. д.).

18-21 Одним шагом заклинатель перемещается в место на расстоянии до 200 миль в этом мире, которое он лично видел раньше или изучал описания других людей. Заклинатель прибывает с погрешностью 1d4 мили, если лично был, или 1d16 миль, если нет. Минус 1 миля за УЗ. Если результат равен 0 или меньше, заклинатель прибывает точно в цель. Иначе прибывает со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона. Заклинатель может взять с собой еще одно существо размером с человека, которое касается. Это существо делает спасбросок Воли, если не хочет перемещаться.

22-23 Одним шагом заклинатель перемещается в место на расстоянии до 500 миль в этом мире, которое он лично видел раньше или изучал описания других людей. Заклинатель прибывает с погрешностью 1d3 мили, если лично был, или 1d14 миль, если нет. Минус 1 миля за УЗ. Если результат равен 0 или меньше, заклинатель прибывает точно в цель. Иначе прибывает со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона. Заклинатель может взять с собой до четырех существ размером с человека, которых касается. Эти существа делают спасбросок Воли, если не хотят перемещаться.

24-26 Одним шагом заклинатель перемещается в место на расстоянии до 2000 миль в этом мире или на любой соседней луне или планете. Заклинатель лично видел место раньше или изучал описания других людей. Заклинатель прибывает с погрешностью 1d3 мили, если лично был, или 1d12 миль, если нет. Минус 1 миля за УЗ. Если результат равен 0 или меньше, заклинатель прибывает точно в цель. Иначе прибывает со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона. Заклинатель может взять с собой до четырех существ размером с человека, которых касается. Эти существа делают спасбросок Воли, если не хотят перемещаться.

27-31 Заклинатель рисует магический круг диаметром до 40', что требует одного раунда на рисования за каждые 10' диаметра. В конце последнего раунда заклинание произносится, и все существа внутри круга переносятся в место *где угодно* на этом плане или в пределах 100 миль от эквивалентной точки на другом, соседнем плане существования. Существа делают спасбросок воли для сопротивления, если не хотят. Заклинатель лично видел место раньше или изучал описания других людей. Если это текущий план, то заклинатель прибывает с погрешностью 1d3 мили, если лично был, или 1d10 миль, если нет. Если другой план, то заклинатель прибывает с погрешностью 1d10 мили, если лично был, или 1d20 миль, если нет. Минус 1 миля за УЗ. Если результат равен 0 или меньше, заклинатель прибывает точно в цель. Иначе прибывает со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона

32-33 Взмахом руки заклинатель переносит себя вместе с *выбранными* существами в пределах 40' в другое место. Можно выбрать *всех* существ в пределах 40', или до количества равного КЗ, или всех, *кроме* количества равного КЗ. Планарный переход переносит заклинателя и цели в отдаленное место *где угодно* на этом плане существования *или* в пределах 1000 миль от точки на другом плане существования, *не обязательно соседнем*. Существа делают спасбросок воли, если не хотят. Заклинателю *не нужно* знать место телепортации; можно просто выбрать «точку на элементальном плане огня». Заклинатель прибывает с погрешностью, она меньше на 1 милю за УЗ, если знаком с местом, или без модификатора, если не знаком. Погрешность считается 1d3 мили, если на том же самом плане, 1d10 миль, если на соседнем плане, или 1d30 миль, если не на соседнем. Если результат равен 0 или меньше, заклинатель прибывает точно в цель. Иначе со случайной погрешностью на указанное расстояние. Тогда с шансом 20% прибывает опасным способом и получает 1d4 урона

34-35 Заклинатель перенести корабли, армии, крепости и даже небольшие города между планами. Существа делают спасбросок воли если не хотят. Заклинатель может перенести себя и число союзников, равных его УЗ, с идеальной точностью в любую точку на этом или соседнем плане или в пределах 1000 миль от его эквивалентной точки в не соседнем плане. Перенос больших целей дает погрешность на 2d30 миль минус 1 милю за УЗ. (рефери может менять это в зависимости от

размера объектов и знания заклинателя целевой области). Время произнесения заклинания значительно увеличивается из-за физического напряжения для перемещения больших объектов, и Сжигание Магии требуется, как указано ниже. Рефери должен использовать эти размеры как ориентиры для конкретного случая: корабль требуют 5 очков Сжигания Магии и 1 ход времени; большие группы людей или армии требуют 10 очков Сжигания Магии и 1 час времени; крепости, замки и т.п. требуют 15 очков Сжигания Магии и 1 день времени; и маленькие города требуют 20 Сжигания Магии и 1 неделю времени.

36+ Заклинатель переносит корабли, армии, крепости и даже небольшие города, как указано в 34-35. Но оно выполняется с безошибочной точностью и можно даже телепортировать объекты в другие *измерения*, выходящие за рамки наших представлений о пространстве и времени, с посещением богов или инопланетного разума. Так же можно создать постоянный портал между планами. Заклинатель обозначает один объект как портал, обычно дверь, окно, ворота, колодец или вход в пещеру. Проход не требуется, это может быть трон, обелиск, плита или река, или даже корабль или повозка. Также выбирается соответствующий объект на «другой стороне», хотя порталы могут не быть двусторонними. Заклинатель должен провести неделю в каждом месте в качестве времени произнесения и использовать экзотические планарные материалы стоимостью 50 000 зм за «направление» в дополнение к стоимости объектов (т. е. односторонний портал стоит 50 000 зм, а двусторонний 100 000 зм). Нужно минимум 10 очков при Сжигании Магии. Объекты постоянно связанны на любом физическом расстоянии и через планы и измерения. Существа, проходящие через порталы, мгновенно перемещаются туда и обратно без спасбросков и других требований.

Рунический алфавит, фейский

Уровень: 3 Дистанция: одна начертанная руна Длительность: до срабатывания
Время чтения: 1 ход Спасбросок: воля vs. проверка; -1 если мировоззрение противоположно

Общее Заклинание дает знание секретного алфавита фей. Язык фей состоит из древних символов, содержащих неуловимую, но опасную силу. При использовании чертится руна. Материалы для начертания стоят 200 зм за руну. Проверка заклинания выполняется для определения энергии, которую можно вложить; заклинатель выбирает *одну* руну с результатом проверки или ниже, выбор делается, когда руна будет начертана. Руну можно начертить на любом предмете: на листе или коре дерева, на плаще или кольце, над дверью и так далее. Вычтите -2 из проверки чертя в воздухе; -4 если делаете незаметно; или -8 для вечной руны (не исчезает при срабатывании условия). Эффект срабатывает для конкретного знака, как описано ниже: при прикосновении, прохождении, пристальном взгляде и т. д. При неудачной проверке знак шипит и растворяется, а материалы теряются. При успехе проверка становится Сл для спасброска врага. Можно определить неизвестную руну при успешной проверке против проверки заклинателя врага.

Манифест Покрытая письменами руна.

Искажение Бросок 1d4: (1) заклинатель получает руну, навсегда выжженную на одной щеке; (2) морщины на лбу заклинателя такие, что кажется, что в них находится третий глаз, который исчезает при ближайшем рассмотрении; (3) незначительное; (4) значительное.

Осечка Бросок 1d4: (1) случайная руна (бросок d16 + 10 по значениям проверки) начертана на руке заклинателя и немедленно действует; (2) руна начерчена, но не действует ни при каких условиях, являясь дорогой уродливой «татуировкой»; (3) у заклинателя навсегда выжигается символ на лице; (4) заклинатель забывает, как читать и писать на 1d6 хода, в течение которых он не может читать это или любые другие заклинания, действие которых зависит от грамотности.

1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 *Боль.* Первое существо, потревожившее руну, испытывает резкую сильную боль. Цель получает 2d6 урона и кровавую рану, будто от ножа. Руна растворяется после активации.

18-21 *Ожог.* Первое существо, потревожившее руну, получает ожог. Это немедленно наносит 1d6 + 1 урона, затем 1d6 через час, еще 1d6-1 через час, затем 1d6-2 и 1d6-3. Руна растворяется после активации.

22-23 *Отпор.* Существо, пытающееся пройти через защищенное руной место, чувствует, как сила толкает его назад. Цель должна сделать спасбросок воли против проверки заклинания. При неудаче не может пройти и получает 1d4 урона. Цель может продолжать попытки пройти каждый раунд, пока не добьется успеха, но получает урон при провале. Руна существует, пока не будет преодолена.

24-26 *Взрыв.* При срабатывании руна взрывается огненной вспышкой. Все в пределах 10′ получают урон 3d6 и загораются легковоспламеняющиеся предметы.

27-31 *Безопасность.* Объект, на котором начертана эта руна, защищен. Существа, пытающиеся атаковать его, должны сделать спасбросок воли. При неудаче теряют желание атаковать, забывают о цели, как-то сильно промахиваются или по другим причинам не могут добиться успеха в атаке. Кроме того, при неудаче атакующий засыпает на 1d4 раунда. Существа, провалившие спасбросок, могут попытаться атаковать в следующем раунде. Руна защищать цель, пока не будет преодолена.

32-33 *Отражение.* Любая попытка пройти через эту руну вызывает мощную силу, которая отбрасывает цель назад на 3d20′. Сила отталкивания такова, что существо получает 1d8 урона. Эту руну часто кладут возле выступов или ям, чтоб отправить жертву в опасное место.

34-35 *Громоотвод.* Первое существо, потревожившее руну, видит, как руна трескается и ломается, и все. Цель теперь обозначена как громоотвод. В следующий раз, когда существо окажется в штормовой погоде любого типа, оно автоматически привлекает 1d4 молнии в минуту, каждая из которых наносит 3d6 урона. Если существо поражено заклинанием *молния* (или подобным эффектом), оно получает дополнительный урон 2d6. Эффект проходит через 7 дней.

36+ *Ярость.* Первое существо, потревожившее эту руну, охвачено непреодолимой яростью. Оно делает спасбросок воли или атакует ближайшее живое существо (союзник или нет). Оно борется насмерть. Первая смерть от его рук заканчивает эффект.

Замедление

Уровень: 3 Дистанция: 20′ + 10′за УЗ Длительность: различная
Время чтения: 1 раунд Спасбросок: иногда (воля)

Общее Заклинатель снижает способность целевого существа двигаться с нормальной скоростью. Это заклинание также можно использовать для отмены *ускорения*.

Манифест Бросок 1d3: (1) цель выглядит удлиненной и растянутой в разных направлениях; (2) цель окружена серым туманом; (3) кажется, что цель склоняется к земле, двигаясь с трудом.

Искажение Бросок 1d8: (1) заклинатель возвращается к возрасту 1d10 + 5 лет, возможно становясь ребенком; он сохраняет все ментальные атрибуты, но получает -2 к Силе и +1 к Выносливости и Ловкости; все, кто сталкивается с ним, относятся к нему как к ребенку; (2) заклинатель делает себя и всех в пределах 20′ моложе на -2d10 лет, возможно, становясь детьми; (3) речь заклинателя значительно замедляется, так что ему требуется вдвое больше времени, чтобы общаться, и каждый раз, когда он произносит заклинание, он тратит в 2 раза больше обычного времени *или* получить -1 к проверке, когда он заикается и говорит невнятные, медленные слова; (4) заклинатель приобретает тягучую походку, навсегда снижая скорость на -5 '; (5-6) значительное; (7-8) сильнейшее.

Осечка Бросок 1d4: (1) заклинатель замедляет время для себя, пропуская следующее действие; (2) заклинатель замедляет время для себя и 1d4 союзников в пределах 20′, в результате чего все они пропускают свое следующее действие; (3) заклинатель стареет на 1d10 + 10 лет; (4) заклинатель *замедляет* ближайшего жуку, который сонно гудит, прежде чем улететь вдаль.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 Одна цель в пределах досягаемости немедленно опускается в самый низ счетчика инициативы (без спасброска). Если уже действовал в раунде, то *не* выполняет второй раз действия.

18-21 Одна цель в пределах досягаемости пропускает следующую свою активацию (без спасброска).

22-23 Одна цель в пределах досягаемости *замедляется* до половины скорости (спасбросок воли для сопротивления). Кроме скорости цель выполнять обычные действия раз в два раунда (первый «пропуск» при следующей активацией). Без спасброска цель опускается вниз инициативы. Эффект длится 1d6+1 раунд.

24-26 *Две* цели в пределах досягаемости *замедляется* до половины скорости (спасбросок воли для сопротивления). Кроме скорости цели выполнять обычные действия раз в два раунда (первый «пропуск» при следующей активацией). Без спасброска цели опускается вниз инициативы. Эффект длится 1d6+1 раунд

27-31 Заклинатель выбирает цель в пределах досягаемости. Цель и все существа (союзные или нет) в пределах 20' потенциально *замедляются* (спасбросок воли, для сопротивления). При провале замедляются до половины обычной скорости, и они могут выполнять свои обычные действия только один раз в два раунда (первый «пропуск» при следующей активации). Без спасброска цели опускаются вниз инициативы. Эффект длится 1d6 + 1 раунд.

32-33 Заклинатель выбирает цель в пределах досягаемости. При провале спасброска Воли цель удаляется из обычного течения времени. Каждый раунд бросается d%. При 01-25 цель движется и действует как обычно. При 26-90 остается замороженной на месте и не может ничего делать. Эффект продолжается до броска 91-00, тогда существо возвращается к обычному течению времени, эффект заканчивается.

34-35 Заклинатель выбирает цель в пределах досягаемости. Цель и все существа в пределах 20' (союзные или нет) удаляются из обычного течения времени (без спасброска). Это одномоментное событие; другие существа могут без последствий войти в эту зону. Каждый раунд бросайте d%. При 01-25 все затронутые существа двигаться и действуют как обычно. При 26-90 существа остаются замороженными на месте и не могут ничего делать. Эффект длится до броска 91-00, после чего все затронутые существа возвращаются в нормальный поток времени, и эффект заканчивается.

36+ Заклинатель создает сферу медлительности. Он обозначает пространство в пределах прямой видимости. Все существа в радиусе 100' от этой точки *замедляются*. Даже любое существо, входящее в эту точку, *замедляется*. Нет видимой границы поля. Существа делают спасбросок воли для сопротивления. При неудаче двигаются с половинной скоростью и получают активацию только один раз за два раунда. Эффект длится до тех пор, пока цели остаются в сфере медлительности, и продолжается еще 2d6 раундов после того как выйдут. Сама сфера существует 1d5 часов.

Магический меч

Уровень: 3 Дистанция: на себя Длительность: навсегда
Время чтения: месяц и дольше (см. ниже) Спасбросок: нет

Общее Магическое оружие можно создать этим заклинанием. Серия проверок заклинаний определяет *возможные* способности и свойства создаваемого оружия. Специфика определяется компонентами материала, мастерством и другими элементами, используемыми заклинателем. Это заклинание произносится как постоянный ритуал в процессе создания оружия, и заклинателю может потребоваться напарник для изготовления оружия, если он сам не кузнец. Потерянные очки при Сжигании Магии, теряется на время произнесения заклинания и лечатся только после завершения заклинания. Все затраты происходят до проверки заклинания, а неудача означает потерю всех затрат; оружие, которое не удалось зачаровать, можно перековать, чтобы вернуть половину материальных затрат. Следуйте этому методу для создания волшебного оружия:

Выкуйте оружие: во время произнесения заклинания оружие должно быть выковано. Кинжал, короткий меч, длинный меч или двуручный меч легко зачаровывать. Зачарование других видов оружия влечет штраф -1 к проверке заклинания. Штраф увеличивается до -2, если заклинатель не владеет данным оружием. Само изготовление физического оружия стоит как минимум в 100 раз больше стоимости обычного оружия этого типа из сырья самого высокого качества, плюс плата кузнецу или кузнецам.

Базовое зачарование: первая проверка орфографии определяет базовые чары. Уровень заклинателя определяет максимально возможную силу оружия: У35 = +1, У36 = +2, У37 = +3, У38 = +4, У310 = + 5. Проведите проверку заклинания и сравните результат с таблицей 8-4, чтобы определить «плюс» оружия. Стоимость «плюса», кроме самого оружия, из-за в чрезвычайно редких материалов: +1 = 5,000 зм; +2 = 10 000 зм; +3 = 50 000 зм; +4 = 500000 зм; +5 = 1 000 000 зм.

Разумность оружия: магическое оружие всегда разумно. По таблице 8-4 определяется разумность оружия и то, как оно общается. У оружия есть личность, которая представляет собой смесь заклинателя, кузнеца, призванных покровителей и любых других особенностей его создания (оружие гибели драконов может вести себя высокомерно, как дракон).

Мировоззрение: Магическое оружие обычно, но не всегда, того же мировоззрения, что и его создатель. Обратитесь к Таблице 8-3 с результатом проверки заклинания. Оружие другого мировоззрения, чем его создатели, будет непросто использовать.

Погибель: Магическое оружие может быть создано для уничтожения определенного вида врагов. По таблице 8-4 определяется количество целей погибели, и по таблице 8-5 эффекты различных погибелей. Каждая погибель, добавляемая в оружие, стоит от 20 000 до 100 000 зм и требует обширных образцов данного типа существ (например, дюжину трупов драконов или 100 орков). Стоимость зависит от уровня эффекта и остается на усмотрение рефери (т. е. самый сильный результат мгновенной смерти стоит больше всего, а самый простой бонуса к попаданию - самый дешевый). Заклинатель должен объявить, какие погибели он пытается наложить на свое оружие. В зависимости от проверки заклинания он может не добиться успеха ни в одном, в некоторых или во всех из них. Если успешны не все, рефери случайно определяет, какие из них успешны.

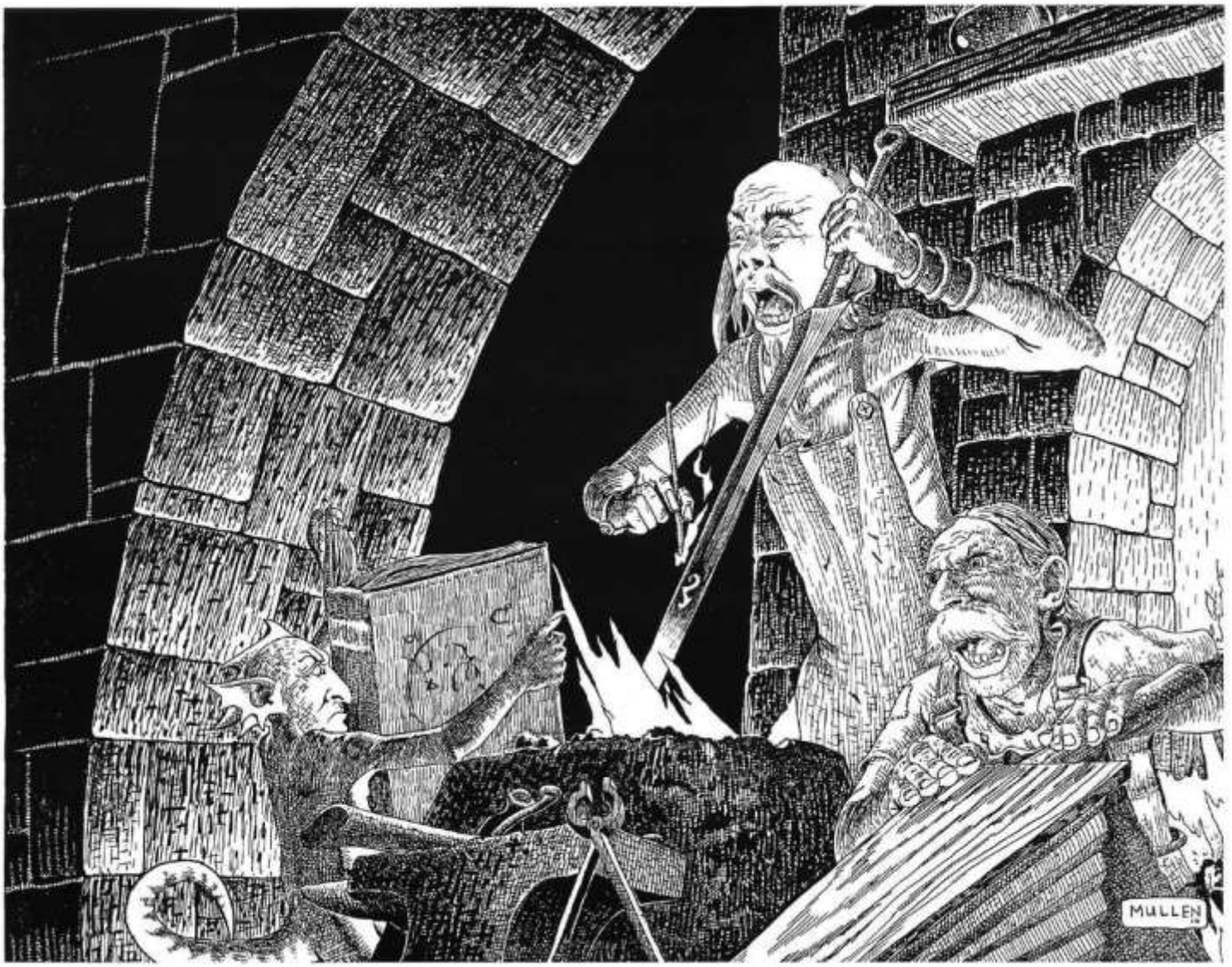
Особые цели: магическое оружие всегда имеет особое предназначение и не всегда находится под контролем заклинателя. Особые цели определяется самыми непонятными факторами, начиная от астрологических знаков и естественного ландшафта до самых тонких свойств, используемых при создании оружия. В таблице 8-4 указаны бросаемы кубики, на основе проверки заклинания; эти кости затем бросают по таблице 8-6. Результат всегда случайный. *Затем* заклинатель может использовать Сжигание Магии, чтобы сдвинуть результат. За каждое очко при Сжигании Магии можно увеличить или уменьшить результат на 1. Сжигание Магии выполняется *после* броска на цель. Уровень Сжигания Магии определяется знание заклинателем процесса создания оружия. При особых обстоятельствах, особенно если у заклинателя есть могущественный покровитель, рефери может *выбрать* особую цель, соответствующую покровителю или другой большей силе. Особая цель не требует затрат золота.

Силы: Силы меча бывают трех видов: тип I, тип II и тип III (см. таблицы 8-7, 8-8 и 8-9). Специальная проверка определяет, какими силами может обладать меч. Заклинатель платит за наделение меча силами: 10 000 зм за каждое умение типа I, 20 000 зм за тип II и 50 000 за тип III. В зависимости от результата проверки заклинания у оружия будет некоторое количество этих сил, явных по завершении заклинания. Возможно, что заклинатель потратит деньги на наполнение силой, но его проверка заклинания будет недостаточна для их завершения, или его проверка заклинания дает только шанс, который не выпал.

Особенности создания: некоторые из приведенных особых обстоятельств могут повлиять на окончательные характеристики меча. Эти особенности создания иногда известные факторы, а иногда случайные события которые непреднамеренно влияют на процесс создания. Вот некоторые возможные особенности, которые могут использоваться игроки для влияния на оружие, и рефери, чтобы ввести необычные цели или силы, выходящие за рамки намерений создателя. Особенности создания: ремесленник (не обязательно заклинатель) - эльф, дварф, великан, бог, демон, последний из рода, обиженный король или седьмой сын; оружие создается на плане огня (или в вулкане или в лавовом озере), на плане воды (или под водой, глубоко в озере или на парусном корабле), на плане земли (или под землей или в шахте), на плане воздуха (или на облаке, или на вершине горы над облаками), на плане принца демонов или в Преисподне, в логове великого дракон, на кладбище или в склепе лича, в гробе вампира или в могиле мумии, на великом поле битвы или в землях фей; время создания - день рождения принца, день повешения ведьмы или смерти бога; момент завершения - на закате, восходе солнца, в полдень, во время полнолуния, во время затмения; материальные компоненты меча включают останки пегаса, дракона, демона, нежити и т.д. .; Удача создателя находится на определенном уровне; железо или дерево для создания из определенного места; язык создателя связан с другим языком; и так далее.

Манифест	Создание магического оружия.
Искажение	Бросок 1d8: (1-3) незначительное; (4-6) значительное; (7-8) сильнейшее.
Осечка	Нет

2.	Потеряно и искажение.
2-15	Потеряно. Неудача.
16-17	Как указано выше и в таблице 8-4.
18-21	Как указано выше и в таблице 8-4.
22-23	Как указано выше и в таблице 8-4.
24-26	Как указано выше и в таблице 8-4.
27-31	Как указано выше и в таблице 8-4.
32-33	Как указано выше и в таблице 8-4.
34-35	Как указано выше и в таблице 8-4.
36+	Как указано выше и в таблице 8-4.



Перенос

Уровень: 3	Дистанция: 10′ за УЗ	Длительность: различная
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля для отмены

Общее	Заклинатель временно или навсегда овладевает другим телом.
Манифест	Бросок 1d4: (1) тело заклинателя падает, как пустая кожа, оставив дряблую плоть; (2) черты лица на мгновение смещаются и всплывают, прежде чем вернуться в нормальное состояние; (3) эктоплазма вырывается изо рта заклинателя и проникает в голову цели; (4) призрачные двойники заклинателя и цели на короткое время борются в воздухе между собой, прежде чем погрузиться в тело цели.
Искажение	Бросок 1d4: (1) возраст заклинателя 1 год; (2) глаза приобретают ужасающий гипнотический оттенок, заставляя других не желать встречаться с ним взглядом; (3) заклинатель иногда говорит на других языках, не осознавая это; (4) отражение заклинателя - это отражение другого человека.
Осечка	Бросок 1d5: (1) все отражающие поверхности в радиусе 15′ раскалываются (магические предметы делают Спасбросок со Сл 5 чтоб остаться нетронутым); (2) заклинатель временно обменивается душами безобидным животного поблизости (крыса, вошь птица); длится 1d3 раунда; (3) заклинание нацелено не на ту жертву; сделайте новую проверку по случайной цели; (4) заклинатель впадает в кому на 1d4 раунда; (5) все в радиусе 15′ могут читать мысли заклинателя в течение 1d4 часов
1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель коварно навязывает свою волю цели, контролируя действия цели в течение числа раундов, равного его КЗ. Жертва делает спасбросок воли каждый раунд, чтобы противостоять контролю заклинателя в этом раунде.
18-21	Заклинатель может овладеть спящей жертвой и управлять телом цели на срок до 8 часов. Бросьте 1d8 + модификатор интеллекта заклинателя для определения числа часов. Результат 8+ значит весь период сна. Жертва просыпается измученной воспоминаниями об ужасных снах, отражающих действия ее тела в ночи. Цель не выспалась и не получает преимуществ как от полноценного ночного сна.
22-23 и 24-26	Заклинатель может полностью овладеть целью, которая провалила спасбросок Воли. Собственное тело заклинателя в это время становится инертным, впадает в коматозное состояние. Душа жертвы помещена в крошечную ментальную тюрьму, и вынуждена беспомощно наблюдать как ее собственное тело совершает мерзкие действия. В это время одержимое тело претерпевает незначительные физические изменения, отражающие тело заклинателя (глаза меняют цвет, голос чуть меняется и т. д.). Друзья жертвы могут пройти проверку Интеллекта со Сл 12, чтобы почувствовать что-то, но не обязательно будут знать, что цель под чужим контролем. Продолжительность контроля - один раунд за УЗ при 22-23 и один ход за УЗ при 24-26. Если цель выше уровня или у нее больше здоровья, чем у заклинателя, ей дается новый спасбросок воли каждый раунд/ход, чтобы восстановить контроль над своим телом.
27-31 и 32-33	Заклинатель может полностью овладеть целью, которая провалила спасбросок Воли. Собственное тело заклинателя в это время становится инертным, впадает в коматозное состояние. Душа жертвы помещена в крошечную ментальную тюрьму, и вынуждена беспомощно наблюдать как ее собственное тело совершает мерзкие действия. Если у цели уровень выше чем УЗ, она делает спасбросок воли каждый час, чтобы восстановить контроль над своим телом; иначе заклинание длится количество раундов, равное УЗ заклинателя. В это время одержимое тело претерпевает незначительные физические изменения, отражающие тело заклинателя (глаза меняют цвет, голос чуть меняется и т. д.). Друзья жертвы могут пройти проверку Интеллекта со Сл 12, чтобы почувствовать что-то, но не обязательно будут знать, что цель под чужим контролем. Кроме того, заклинатель может прыгать от тела к телу, если его новая цель провали спасбросок Воли при попытке прыжка. Успешный спасбросок значит, что заклинатель не может снова попытаться овладеть этим телом во время действия заклинания. Каждое новое тело должно быть

в пределах дистанции заклинания от текущего тела. Владелец тела, которое заклинатель покидает, делает спасбросок Стойкости со Сл 12, при провале ошеломлен на 1d4 раунда.

Продолжительность владения зависит от проверки заклинания. При результате 27-31 это один час за УЗ, а при результате 32-33 это 4 часа за УЗ.

34-35 Заклинатель может временно избежать смерти, перенеся свою душу в сосуд, специально подготовленный для нее. Этим объектом может быть почти все, что пожелает заклинатель (драгоценный камень, статуя, картина, книга и т. д.), необходимые приготовления стоят 500 зм за каждое десятилетие на которое рассчитана сила вместилища. После подготовки заклинатель может в любое время покинуть собственное тело и поместить свою душу внутрь предмета. Его физическое тело умирает, и никакое заклинание не может восстановить жизнь трупа, пока дух заклинателя остается в сосуде. Заклинатель остается в подготовленном объекте, пока полностью не овладеет другим телом или пока не истечет время вместилища. Чтобы завладеть другим телом заклинатель должен сделать проверку заклинания на 22+, для жертвы с уровнем/КЗ и личностью меньшей чем у заклинателя. Сюда входят животные, жуки и т. д. Цели может выполнить спасбросок воли, для сопротивления, при успехе заклинатель больше никогда не сможет овладеть этой целью. Если ни одна подходящая цель не находится в пределах досягаемости сосуда или все цели совершают спасбросок до истечения времени сосуда, душа заклинателя безвозвратно теряется, когда исчезает сила сосуда. При провале душа цели помещается в сосуд, и только сильная магия восстановления или божественное вмешательство могут изгнать дух заклинателя из украденного тела и восстановить первоначальную душу в ее настоящем тело.

36+ Заклинатель немедленно уничтожает душу своей жертвы и навсегда овладевает ее телом. Собственная физическое тело заклинателя разрушается во время чтения и сгорает от самовозгорания. Если цель совершает успешно спасбросок воли, эффекта нет.

Плоть в камень

Уровень: 3 | Дистанция: 30′ плюс 10′ за УЗ | Длительность: различная
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: Стойкость для избегания

Общее Заклинатель обращает живых существ в камень. Обратную версию заклинания, *камень в плоть*, можно изучить и использовать для отмены этого эффекта. Успешное наложение этого заклинания против существ из воды (как элементаль воды) наносит еще урон 1d4 за УЗ.

Манифест Бросок 1d4: (1) голова заклинателя как у медузы (змеи вместо волос и прочее); (2) глаза становятся шарами полированного мрамора; (3) каменные тентакли поднимаются из земли, и охватывают цель, вонзаясь в плоть; (4) цель покрывается каплями кварца, образующими оболочку вокруг нее.

Искажение Бросок 1d4: (1) волосы заклинателя превращаются в крошечных неядовитых змей; (2) руки заклинателя становятся грубыми и каменными; (3) звук шлифовального камня сопровождает заклинателя при движении; (4) голос становится неестественным, словно звук камней.

Осечка Бросок 1d5: (1) заклинатель превращается в камень на 1d6 раундов; (2) тело заклинателя становится каменным и неуклюжим на 1d6 часов; (3) заклинатель притягивает камни и щебень к себе, получая от 1d3 до 1d30 урона по усмотрению рефери в зависимости количества камней; (4) заклинатель становится глухим на 1d3 часа и получает штраф -2 к проверкам заклинания на это время; (5) заклинание случайно действует на другое существо; сделайте новую проверку заклинания и примените результаты к случайному существу в пределах досягаемости. Если в области действия заклинания нет других существ, заклинатель поражает самого себя магией!

1 Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-15 Неудача, но заклинание не потеряно.

16-17 Заклинатель частично превращает тело цели в камень, делая его тяжелым и заставляя вырастать камень из плоти. При провале спасброска, цель получает -4 к броскам атаки, спасброску реакции и инициативе, и ко всем проверкам навыков, связанных с движением. Эффект длится 1 час за УЗ.

18-21 При провале спасброска цель частично превращается в камень. Если поражена верхняя часть тела, она теряет способность атаковать, говорить или произносить заклинания и проходит проверку Ловкости со Сл 10, чтобы не упасть. Если поражена нижняя часть тела, она обездвижена, пока заклинание не закончится. Часть тела определяется заклинателем либо, если не указано иное, случайно определяется рефери. Эффект длится 1 час за УЗ.

22-23 При провале спасброска цель превращается в камень. Цель каменная 1 дня за УЗ и не может выполнять никаких действий. Цель остается в курсе что происходит, как если бы она была погребена под толстым слоем земли (звуки приглушены, а зрение затуманено и ограничено). Она выводится из строя, но не голодает и не задыхается.

24-26 До двух целей при провале спасброска превращаются в камень. Цели каменные 1 день за УЗ и не может выполнять никаких действий. Цель остается в курсе что происходит, как если бы она была погребена под толстым слоем земли (звуки приглушены, а зрение затуманено и ограничено). Они выводится из строя, но не голодают и не задыхаются.

27-31 До четырех целей при провале спасброска превращаются в камень. Цели каменные 1 день за УЗ и не может выполнять никаких действий. Цель остается в курсе что происходит, как если бы она была погребена под толстым слоем земли (звуки приглушены, а зрение затуманено и ограничено). Они выводится из строя, но не голодают и не задыхаются.

32-33 Заклинатель превращает одну цель в камень без спасброска. Заклинатель может разбить цель одним резким движением, если она провалит спасбросок. При успехе цель все еще остается окаменевшей в течение 1 недели за УЗ. В течение этого времени цель остается в курсе что происходит, как если бы она была погребена под толстым слоем земли (звуки приглушены, зрение затуманено и ограничено). Она выводится из строя, но не голодает и не задыхается.

34-35 Заклинатель превращает всех существ в пределах его видимости и проваливших спасбросок стойкости в камень. Заклинатель не может превращать одних существ и щадить других; магия воздействует на всех в пределах видимости. Эффект длится 1 месяц за УЗ. Жертвы осознают, что происходит, как если бы они были погребены под толстым слоем земли (звуки приглушены, а зрение затуманено и ограничено). Они выводится из строя, но не голодает и не задыхается.

36+ Заклинатель превращает небольшой регион в камень. Все живые существа (животные, гуманоиды, монстры, деревья, посевы и т. д.). Окаменевают, если они не сделают спасбросок Стойкости. Эффект постоянен, пока не будет отменен магией восстановления, мощными артефактам или божественным вмешательством. Зона действия равна 100 ярдам за УЗ. Жертвы осознают, что происходит, как если бы они были погребены под толстым слоем земли (звуки приглушены, а зрение затуманено и ограничено). Они выводится из строя, но не голодает и не задыхается.

"I told you not to turn on the light!"

Подводное дыхание

Уровень: 3 | Дистанция: касание | Длительность: 1 час за УЗ
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: воля для отмены

Общее	Заклинатель дает себе и другим возможность дышать и действовать под водой.
Манифест	Бросок 1d4: (1) у цели на шее появляются жабры; (2) тело цели становится чешуйчатым и приобретает зеленовато-голубой или серебристый оттенок; (3) глаза цели выпучиваются из орбит; (4) нос и рот цели превращаются в тонкие щели.
Искажение	Бросок 1d4: (1) заклинатель должен погружаться в воду на 10 минут каждый день, иначе испытывает сильную боль (-2 ко всем броскам); (2) голос заклинателя становится булькающим, искаженным, как будто говорит под водой; (3) плоть заклинателя становится обесцвеченной и чешуйчатой; (4) нос и уши заклинателя исчезают и заменяются лоскутами рыбной плоти.
Осечка	Бросок 1d5: (1) заклинатель задыхается и теряет сознание на 1d10 минут; (2) кожа заклинателя становится сухой и потрескавшейся, и если сразу не погрузиться в воду на 1 час, он временно теряет 1 выносливости; (3) заклинатель и все в пределах 10' от него поражены дождем рыб, наносящим 1d4 урона; (4) заклинатель теряет способность говорить на 1d6 часов; (5) кожа заклинателя покрывается скользкой слизью на 1d6 часа, уменьшая движение на 10' за раунд и накладывая штраф -2 к атакам, проверкам заклинаний инициативе, навыкам, требующим крепкую хватку, но слизь дает бонус + 2 к выходу из захвата.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель может дышать под водой на время действия заклинания. Это не защищает его вещи, не увеличивает скорость движения под водой и не делает его неспособным дышать воздухом.
18-21	Заклинатель и до трех существ могут дышать под водой на время действия заклинания. Это не защищает их вещи, не увеличивает скорость их движения под водой и не делает их неспособными дышать обычным воздухом.
22-23	Заклинатель и до шести существ могут дышать под водой на время действия заклинания. Это не защищает их вещи, не увеличивает скорость их движения под водой и не делает их неспособными дышать обычным воздухом.
24-26	Заклинатель и до десяти существ могут дышать под водой во время действия заклинания. Кроме того, заклинатель (и только заклинатель) лучше плавает, это дает ему двигаться с нормальной скоростью под водой, а все его вещи магически защищены от эффектов погружения. Вещи его союзников *не* защищены аналогичным образом.
27-31	Заклинатель и до трех существ получают способность дышать под водой, плавать с нормальной скоростью под водой, а их вещи магически защищены от эффектов погружения.
32-33	Заклинатель и до шести существ получают способность дышать под водой, плавать с нормальной скоростью под водой, а их вещи магически защищены от эффектов погружения.
34-35	Заклинатель и до десяти существ получают способность дышать под водой, плавать с нормальной скоростью под водой, а их вещи магически защищены от эффектов погружения.
36+	Заклинатель становится водным существом, пока остается в воде. Он может дышать под водой и воздухом, нормально двигаться под водой, не страдать от давления на очень большой глубине, и может разговаривать с любым разумным водным существом. Все его имущество защищено от погружения. Как водное существо, заклинатель получает бонус +2 ко *всем* броскам, сделанным в воде. Кроме того, любое существо, которое держит руку заклинателя, получает такое же преимущество, пока поддерживается контакт. Время эффекта не ограничено, пока заклинатель полностью не выйдет из воды и снова не ступит на сушу.

Запись магии

Уровень: 3	Дистанция: нет	Длительность: нет	Время чтения: см. ниже	Спасбросок: нет

Общее

Заклинатель записывает магические символы на свиток, который можно прочесть позже, чтобы создать эффект, подобный заклинанию. Результат проверки заклинания определяет уровень и количество заклинаний, которые можно записать, и может ли заклинатель создать уникальные свойства как часть творения. Большинство заклинателей подписывают свои свитки и могут накладывать проклятия или обереги, чтобы другие не могли их читать. Заклинатель должен иметь материалы для создания свитка, включая бумагу, пергамент и подобное; письменный стол; и особые чернила, стоимостью 200 зм за уровень заклинания. Например, запись заклинания 1 уровня стоит 200 зм; трех уже 600 зм; а заклинания 3 уровня 600 зм. Заклинатель может делать надписи на клыках, каменных скрижалях или других необычных поверхностях, что удваивает стоимость. Время на записи свитка обычно один полный день за каждый уровень заклинания. В отличие от других заклинаний, рефери, а не заклинатель, делает бросок проверки заклинания.

Заклинатель должен написать заклинание, которое он уже знает, и объявляет перед проверкой заклинания, какие заклинания он пытается написать на свиток. Все материальные затраты и время тратятся на написание свитка. Результат проверки заклинания определяет успех заклинателя, который может быть полным, частичным или не произойти.

Заклинание, произнесенное из свитка, обычно требует от читателя проверки заклинания. Однако при высоких результатах может сделать свиток с заранее определенным результатом.

Манифест	Заклинатель создает волшебный свиток.
Искажение	Бросок 1d8: (1-4) незначительное, (5-6) значительное, (7-8) сильнейшее.
Осечка	Бросок 1d4: (1) одно из заклинаний, записываемое заклинателем, случайно активируется в процессе записи, в результате заклинание вступает в силу немедленно; (2) заклинатель копирует заклинание и в процессе забывает его, так что он не может использовать его до конца дня; (3) у заклинателя ужасная потеря памяти, и он забывает все заклинания на остаток дня; (4) одно из заклинаний, которые пытается записать заклинатель, исчезает из его памяти на 1d4 + 1 дней, и он просто не может вспомнить его ни при каких обстоятельствах.

1	Потеряно, неудача, осечка *и* искажение!
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель может записать одно заклинание 1 уровня.
18-21	Заклинатель может записать два заклинания 1 уровня.
22-23	Заклинатель записывает одно заклинание 2 уровня или три 1 уровня. Кроме того, заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке.
24-26	Заклинатель записывает одно заклинание 3 уровня или четыре 1 или 2 уровня. Так же заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке.
27-31	Заклинатель записывает одно заклинание 4 уровня или пять 1, 2 или 3 уровня. Так же заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке.
32-33	Заклинатель записывает одно заклинание 5 уровня или шесть 1, 2, 3 или 4 уровня. Заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке.

34-35 Заклинатель записывает до семи заклинаний любого уровня. Заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке. Заклинатель также может записать заклинания так, чтобы проверка заклинания при чтении оказывалась либо проще, либо сложнее. Заклинатель может указать модификатор -2, -1, +1 или +2 для проверки. Этот модификатор может зависеть от личности читателя, его мировоззрения или других условий (например, любой использующий свиток хаотичный мировоззрения получает -2 к проверке).

36+ Заклинатель записывает до восьми заклинаний любого уровня. Заклинатель может написать свиток так, чтобы читающий, кроме него самого или выбранного существа, подвергся проклятию или действию руны. Проклятие или руна должны быть созданы с помощью другого заклинания, но заклинание не засчитывается в счет заклинаний, записанных на свитке. Заклинатель может записать заклинания так, чтобы проверка заклинания была предопределена. Заклинатель должен сделать проверку заклинания для каждого написанного заклинания. Когда свиток прочитан, заклинания произносятся автоматически, без необходимости дополнительной проверки читающим.

Контроль огня

Уровень: 4	Дистанция: 15′	Длительность: различная
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: Стойкость частично (иногда)

Общее — Заклинатель создает огонь и управляет им, преграждая проход, поджигая врагов и защищая себя от урона. При успешном произнесении заклинатель может выбрать любой эффект, равный или меньший, чем его проверка заклинания, позволяя при каждом успешном произнесении использовать ряд опций для получения более слабого, но возможно более полезного эффекта.

Манифест — Бросок 1d4: (1) тело заклинателя воспламеняется безвредным для его пламенем; (2) близлежащие языки пламени вырываются из своих источников и кружатся вокруг заклинателя; (3) пламя падает с небес, принимая нужную форму; (4) из заклинатель исходит пламя, принимая нужную форму.

Искажение — Бросок 1d6: (1) волосы заклинателя превращаются в мерцающее пламя, не дающие тепла; (2) заклинатель повсюду оставляет след опаленных следов; (3) одежда заклинателя постоянно тлеет и ее необходимо менять каждый день; (4) запах дыма постоянно сопровождает заклинателя; (5) тело заклинателя покрывается шрамами от ожогов; (6) заклинатель должен зажигать костер или больше каждый день и греться не менее 10 минут, иначе получит штраф -1 ко всем проверкам заклинаний.

Осечка — Бросьте 1d4: (1) все существа в пределах 15′ от заклинателя (включая заклинателя) дела.n спасбросок Стойкости со Сл 5+УЗ, или загораются (1d6 урона каждый раунд, пока не потушены); (2) все источники огня в радиусе 15′ от заклинателя создают густой дым, заполняющий 10′ куб вокруг себя каждый раунд на 1d4 раунда; (3) заклинание действует, но в случайной области или на случайное существо в пределах 30′ от заклинателя (перебросьте проверку для определения эффекта и силы, как будто прочитано снова); (4) заклинатель сжигает все волосы на своем теле.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель окутан магическим огнем. Любое существо, атакующее заклинателя в ближнем бою, получает урон 1d6 + УЗ. Кроме того, заклинатель получает только половину урона от атак холодом. Этот эффект длится 1 ход за УЗ.

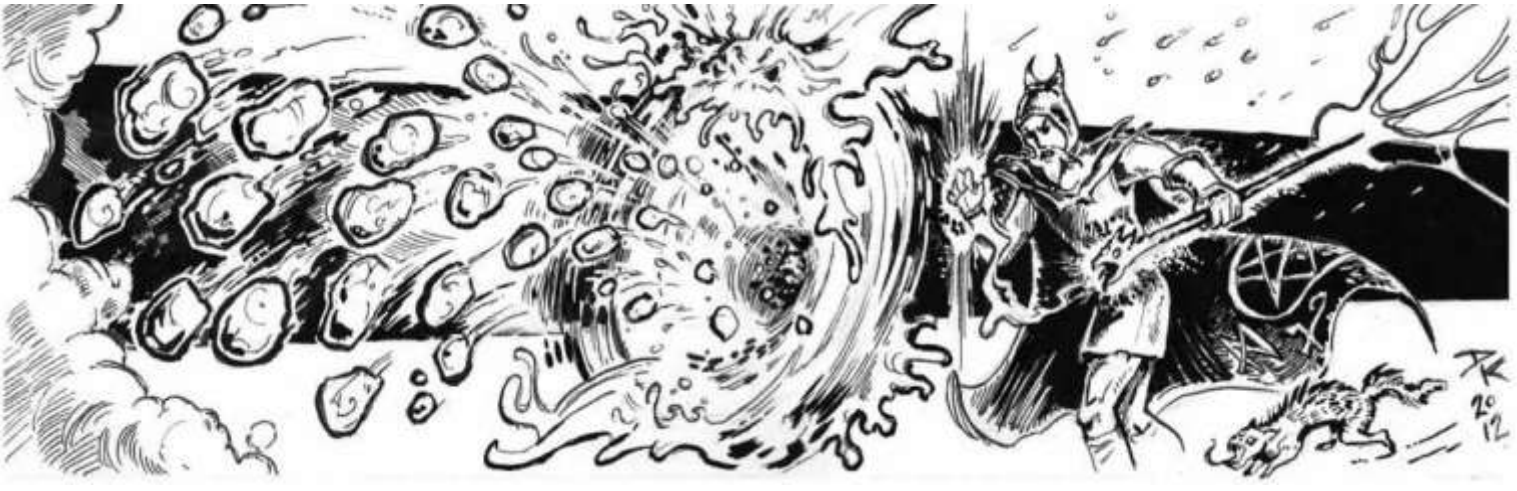
20-23 Заклинатель создает подобие копья из магического огня. Его может метнуть до 25′ + 5′ за УЗ. Копья попадают всегда (хотя *магический щит* и подобные эффекты защищают, подобно защите от *магических стрел*), нанося урон 1d8 + 2 за УЗ. Заклинатель создает 1 копье за каждый УЗ и может бросить до двух копий за каждый кубик действий, начиная со следующего кубиком действий. Копья существуют в течение одного часа или до тех пор, пока их не бросят.

24-25	Заклинатель создает стену огня на расстоянии до 60′. Стена имеет высоту 20′ и длину 15′ за УЗ или имеет форму кольца с радиусом 10′ плюс 5′ за УЗ. Существа в пределах 10′ от стены получают урон 1d6 + УЗ. Существа, проходящие сквозь стену, получают урон 4d6 + УЗ. Стена стоит пока заклинатель концентрируется, или 1 раунд за УЗ, если заклинатель не поддерживает барьер.
26-28	Заклинатель может создать любой один эффект, перечисленный выше, весь наносимый урон увеличивается на 1 кубик (например, огненные копья наносят 2d8 + 2 за УЗ).
29-33	Создаются любые *два* из перечисленных выше эффектов, весь урон увеличен на 1 кубик.
34-35	Создаются *все три* из перечисленных выше эффектов, весь урон увеличен на 1 кубик
36-37	Заклинатель создает пламя поражающий площадь 50′ в диаметре. Дистанция все в пределах видимости заклинателя (включая магические устройства). Все существа, попавшие в его, получают урон 10d10 + 2 за УЗ (спасбросок стойкости для половины урона). Огонь воспламеняет любые воспламеняемые вещества и может разжечь лесной пожар, сжечь город и т. д. Магическое пламя существует 1 часа за УЗ, хотя обычное пламя, которое оно ппородило горитпока есть топливо.
38+	Заклинатель создает дикое пламя меняющее ландшафт, разрушающее здания, вскипающий озера и иным образом превращающий землю в пепел. Оно размером 100 квадратных ярдов за УЗ и движется в случайном направлении на 1 милю за УЗ. Все существа, попавшие в пламя, делают спасбросок Стойкости или умирают. Магическое пламя существует 1 часа за УЗ, хотя обычное пламя, которое оно породило горит пока есть топливо.

Контроль льда

Уровень: 4	Дистанция: 20′ за УЗ	Длительность: разная
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: стойкость частично (иногда)

Общее	Заклинатель создает ледяную стену или порыв холода, мешающий или вредящий врагам. При успешном заклинании можно выбрать любой эффект, равный или меньший, чем проверка заклинания, позволяя получить более слабый, но возможно более полезный эффект.
Манифест	Бросок 1d4: (1) глаза становятся синими как лед; (2) температуры падает в диаметре 10′ вокруг мага; (3) кожа и волосы мага покрываются инеем; (4) арктические ветры появляются из ниоткуда.
Искажение	Бросок 1d6: (1) прикосновение замораживает небольшие объемы (с чашку) жидкости; (2) дыхание заклинателя замораживает растения; (3) заклинатель постоянно дрожит от холода; (4) дыхание всегда испаряется независимо от окружающей температуры; (5) глаза навсегда становятся синими как лед; (6) у заклинателя -2 к проверкам заклинаний и прочим броскам, связанным с магией огня.
Осечка	Бросок 1d4: (1) заклинатель заключен в лед и обездвижен; надо 1d3 раунда, чтобы освободить заклинателя из ледяного кокона; (2) пол вокруг заклинателя становится льдом в радиусе 15′, требуя от всех сделать спасбросок Реакции со Сл 10 или падает; (3) случайный союзник замораживается, как указано выше; (4) все жидкости на заклинателе (включая магические) замерзают и разбивают их емкости; жидкости тают и теряться, если не принять меры.



1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель призывает в область диаметром 40′ ледяной мокрым снег, нанося 2d6+УЗ урона (спасбросок стойкости для половины урона) существам, попавшим в область. Затронутые существа ослеплены, и их скорость уменьшена вдвое. Существа, атакующие или движущиеся в пределах области, должны сделать спасбросок реакции или падают. Снег тает 1d4 + 2 раунда.

20-23 Заклинатель призывает в область диаметром 40′ ледяной мокрым снег, нанося 3d10+УЗ урона (спасбросок стойкости для половины урона) существам, попавшим в область. Затронутые существа ослеплены, и их скорость уменьшена вдвое. Существа, атакующие или движущиеся в пределах области, должны сделать спасбросок реакции или падают. Снег тает 1d6 + 2 раунда.

24-25 Заклинатель создает вертикальную стену из твердого льда, чтобы преградить путь врагам и защитить союзников. Стена имеет толщину 1′′ за УЗ и до 10′ квадратных футов за УЗ. Враги могут пробить стену проверкой Силы против Сл проверки заклинания, но получают 1d4 + УЗ урона холодом в раунд. Стена существует 1 ход за УЗ. Магический огонь разрушает стену за один раунд.

26-28 Заклинатель создает вертикальную стену из твердого льда, чтобы преградить путь врагам и защитить союзников. Стена излучает волны холода в сторону, противоположной заклинателю. Все в пределах 30′ от стены получают 1d4+УЗ урона каждый раунд. Стена имеет толщину 1′′ за УЗ и до 10′ квадратных футов за УЗ. Враги могут пробить стену проверкой Силы против Сл проверки заклинания, но получают 1d6+УЗ урона холодом в раунд. Стена существует 1 ход за УЗ. Магический огонь разрушает стену за один раунд.

29-33 Заклинатель создает конус сверх холода, отнимающий тепло у всех существ в своей области. Конус имеет длину 20′ за УЗ и ширину 10′ за УЗ на дальнем конце. Жертвы получают 1d12 урона за УЗ без спасброска.

34-35 Заклинатель создает конус сверх холода, отнимающий тепло у всех существ в своей области. Конус имеет длину 20′ за УЗ и ширину 20′ за УЗ на дальнем конце. Жертвы получают 1d20+10 урона за УЗ без спасброска (бросьте 1d20 за УЗ, затем добавьте 10 х УЗ).

36-37 Заклинатель создает ледяную бурю, которая поражает область диаметром 100 ярдов. Кроме 6d10+УЗ урона существам в зоне действия, шторм уничтожает посевы, обрушивает крыши, замораживает реки, засыпает дороги льдом и производит другие разрушения по усмотрению рефери. Ледяной шторм длится 1 час за УЗ, хотя для таяния обычного льда может потребоваться больше времени.

38+ Заклинатель создает ледяной шторм, который воздействует на область диаметром 1 милю за УЗ. Кроме 6d10+УЗ урона существам в зоне действия, шторм уничтожает посевы, обрушивает крыши, замораживает реки, засыпает дороги льдом и производит другие разрушения по усмотрению рефери. Ледяной шторм длится 1 час за УЗ, хотя для таяния обычного льда может потребоваться больше времени.

Аккуратная помощь Локеримона

Уровень: 4 | Дистанция: различная | Длительность: различная
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: воля vs. проверка заклинания

Общее — Заклинатель создает канал между собой и другими заклинателями, помогая им колдовать и компенсируя затраты при Сжигании Магии. Если позволяет продолжительность заклинания, заклинатель может поддерживать канал и выполнять другие действия при прохождении спасброска Воли со Сл 11. При провале канал разрывается, но заклинатель может делать действия как обычно. В описании инициирующий заклинатель называется основным заклинателем.

Манифест — Бросок 1d3: (1) мерцающая дорожка света соединяет заклинателя и выбранную им цель (цели); (2) глаза соединенных заклинателей светятся одинаковым жутким синим светом; (3) искры волшебных молний мерцают между соединенными заклинателями.

Искажение — Бросок 1d4: (1) заклинатель получает чужие черты личности, от связанного мага; (2) заклинатель делает проверку Воли со Сл 10, чтобы не оказывать помощь любому, кто попросит; (3) заклинатель получает -1 к проверкам заклинания, когда один; (4) физическое прикосновение к живому человеку причиняет сильную боль. При провале спасбросок Стойкости со Сл 8 заклинатель получает 1 урон за раунд контакта.

Осечка — Бросок 1d4: (1) все заклинатели в пределах 20′ получают -2 к проверкам заклинаний на 1d3 раунда; (2) заклинатель временно теряет очко силы, ловкости или выносливости при Сжигания Магии (нет выгоды от этого заклинания); (3) при следующем успешном заклинании союзник потеряет очко Силы, Ловкости или Выносливости (пострадавший выбирается рефери, заклинание не дает бонусов); (4) заклинатель делает две проверки для следующего заклинания и выбирает худший.

- Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель открывает магический канал к другому заклинателю в пределах 20′ от его. Все заклинания, наложенные другим заклинателем, получают бонус к проверкам заклинаний, равный модификатору Интеллекта основного заклинателя или +2 (что выше). Основной заклинатель может пожертвовать одно очко на Сжигание Магии заклинателю, если он произносит заклинание, будучи соединенным. Эта связь длится один раунд.

20-23 Заклинатель открывает канал к другому заклинателю в пределах 20′ от его. Все заклинания другого заклинателя получают бонус к проверкам заклинаний, равный модификатору Интеллекта основного заклинателя или +3 (что выше). Основной заклинатель может пожертвовать два очко на Сжигание Маги заклинателю, если он произносит заклинание, будучи соединенным. Канал существует пока не разорван основным заклинателем или число раундов его УЗ.

24-25 Заклинатель открывает магический канал к другому заклинателю в пределах 20′ от его. Все заклинания, наложенные другим заклинателем, получают бонус к проверкам заклинаний, равный модификатору Интеллекта основного заклинателя или +3 (что выше). Если основной заклинатель Сжигает Магию после произнесения этого заклинания, он не получает выгоды, но может дать очко для усилий каждого связанного заклинателя. Эта связь длится один раунд.

26-28 Заклинатель открывает магический канал для заклинателей по своему выбору в пределах 40′ от его. Все заклинания, наложенные другим заклинателем, получают бонус к проверкам заклинаний, равный модификатору Интеллекта основного заклинателя или +3 (что выше). Если основной заклинатель Сжигает Магию после произнесения этого заклинания, он не получает выгоды, но может дать очко для усилий каждого связанного заклинателя. Канал существует пока не разорван основным заклинателем или число раундов его УЗ. Основной заклинатель может перерезать одни каналы, и оставить другие, если пожелает.

29-33 Заклинатель открывает магический канал к заклинателю в пределах 20′ за УЗ. Все заклинания, наложенные другим заклинателем, получают +4 проверкам заклинаний и когда произносятся, основной заклинатель может сжечь силы на число очков до УЗ, чтобы помочь в заклинании. Канал существует пока не разорван основным заклинателем или число раундов его УЗ.

34-35 Заклинатель открывает магический канал к заклинателю в пределах 20′ за УЗ. Следующее заклинание другого заклинателя, получит бонус равный УЗ основного заклинателя. Когда другой заклинатель произносит заклинание, основной заклинатель может сжечь сил на число очков до его УЗ, чтобы помочь. Еще, когда подключенный заклинатель произносит заклинание, основной заклинатель может выполнить проверку заклинания, используя свои модификаторы. Можно использовать любой из этих результатов. Основному заклинателю не нужно знать это заклинание; он просто вносит магическую силу. При неудаче обеих проверок связанный заклинатель теряет его, а основной заклинатель ничего не теряет. Это соединение длится число раундов, равное УЗ основного заклинателя, или пока он не разорвет канал.

36-37 Заклинатель открывает магический канал ко всем заклинателям по своему выбору в пределах 20′ за УЗ. Заклинания других заклинателей получают бонус равный УЗ основного заклинателя. Когда другие заклинатели читают заклинания, основной заклинатель может сжечь силы на число очков до своего УЗ за раунд, чтобы помочь проверкам. Таким образом, заклинатель 10-го уровня может помочь двум другим заклинателям на 5 очков каждому, но не может помочь третьему, потому что он достиг своего максимального расхода за раунд. Когда подключенный заклинатель произносит заклинание, основной заклинатель может выполнить проверку заклинания, используя свои модификаторы. Можно использовать любой из этих результатов. Основному заклинателю не нужно знать это заклинание; он просто вносит магическую силу. При неудаче обеих проверок связанный заклинатель теряет его, а основной заклинатель ничего не теряет. Это соединение длится число раундов, равное УЗ основного заклинателя, или пока он не разорвет канал. Основной заклинатель может перерезать одни каналы, и оставить другие, если пожелает.

38+ Обжигающая паутина магической энергии образуется вокруг заклинателя, соединяющего его с любыми другими заклинателями по выбору в пределах 100′. Связь длится число раундов равное удвоенному УЗ. В это временя основной заклинатель может помогать другим заклинателям, давая бонус равный УЗ к проверкам заклинаний, либо мешать, уменьшая проверки заклинаний на ту же величину. Основной заклинатель может помогать Сжиганием Магии. Все очки от Сжигания Магии вдвое эффективнее (одно очко добавляет +2 к проверке). Основной заклинатель может ослаблять чужие Сжигания Магии, делая так что надо вдвое больше очков для заклинаний (два очка Сжигания добавляют бонус +1). Эта связь длится в течение количества раундов, равного удвоенному УЗ основного заклинателя, или до тех пор, пока он не разорвет связь. Основной заклинатель может перерезать одни каналы, и оставить другие, если пожелает.

Полиморф

Уровень: 4 Дистанция: 30′ Длительность: разная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: воля vs. проверка

Общее	Заклинатель превращает себя или другое существо в нечто другое.
Манифест	Бросок 1d4: (1) тело цели изгибается и кипит, как расплавленная глина; (2) клубы дыма временно скрывает цель, показывая ее измененную форму, когда дым рассеивается; (3) цель сияет ослепляющим светом, когда он уходит, цель получает новую форму; (4) кожа цели выворачивается наизнанку, обнажая внутренние органы, а затем выворачивается вновь придавая другую форму.
Искажение	Бросьте 1d6: (1) одна из конечностей заклинателя трансформируется в конечность другого существа; (2) глаза становятся узкими, как у змеи; (3) заклинатель получает чешуйчатый хвост; (4) язык раздваивается; (5) волосы заменяются перьями; (6) речь приобретает звериные черты.
Осечка	Бросок 1d4: (1) цель превращается в безобидное животное или вредителя; (2) цель частично преобразуется, голова меняется, а тело без изменений; (3) кожа цели меняется, но на этом все; (4) заклинание привлекает 1d4 существ предполагаемого для трансформации вида к заклинателю, (если соответствуют местности); существа придут через 1d100 минут, злые и голодные.

•	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-17	Неудача, но заклинание не потеряно.
18-19	Заклинатель может превратиться в существо с КЗ меньше или равным его собственному. Он принимает форму и манеру передвижения существа, а также способность выживать в среде обитания существа, но не получает других способностей. Трансформация длится 1 минуту за УЗ.
20-23	Заклинатель может превратить себя или *другую цель* в существо с КЗ, меньшим или равным его собственному. Цель делает спасбросок воли для сопротивления если не хочет. Персонаж принимает форму и манеру движений существа, а также способность выживать в среде обитания существа, но не получает других способностей. Трансформация длится 1 минуту за УЗ.
24-25	Заклинатель может превратить себя или *другую цель* в существо с КЗ, меньшим или равным его собственному. Цель делает спасбросок воли для сопротивления если не хочет. Персонаж принимает форму и манеру движений существа, а также способность выживать в среде обитания существа, но не получает других способностей. Трансформация длится 1 час за УЗ.
26-28	Заклинатель трансформируется в существо с КЗ меньше или равным полутора его уровню. Кроме того, заклинатель может использовать одну из расовых способностей или способностей существа. Смена длится 1 час за УЗ.
29-33	Заклинатель трансформирует себя или *другую цель* в существо с КЗ меньше или равным полутора его уровню. Цель делает спасбросок Воли для сопротивления, если она не хочет. Цель может использовать одну из расовых способностей или способностей существа. Смена длится 1 час за УЗ.
34-35	Заклинатель полностью превращается в новое существо, получая все силы и способности этого существа. При необходимости сюда могут входить классовые способности. У существа не может быть больше КЗ, чем удвоенный УЗ. Трансформация длится до тех пор, пока заклинатель не решит вернуться в свою обычную форму или пока не пройдут 24 часа.
36-37	Заклинатель трансформирует себя или *другую цель* существо, давая все силы и способности этого существа. При необходимости сюда могут входить классовые способности. У существа не может быть больше КЗ, чем удвоенный УЗ. Трансформация длится до тех пор, пока заклинатель не решит вернуться в свою обычную форму или пока не пройдут 24 часа.
38+	Заклинатель превращает себя или другую цель в существо с КЗ до уровня цели и УЗ заклинателя вместе взятых. Преобразованное существо обладает всеми расовыми способностями и силами новой формы. Изменение является постоянным, и спасбросок не допускается.

Изменение земли

Уровень: 4 Дистанция: касание или 30′ Длительность: разная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель приказывает земляных элементалей выполнять приказы. При успехе заклинатель может выбрать любой эффект, равного или меньшего, чем его проверка, позволяя при успешном сотворении использовать более слабый, но возможно более полезный результат.
Манифест	Бросок 1d4: (1) кожа напоминает грубо высеченный камень; (2) голос становится хриплым; (3) земля грохочет у ног; (4) из земли вокруг заклинателя вылетают маленькие кристаллы странного цвета.
Искажение	Бросок 1d6: (1) кожа заклинателя становится серого цвета; (2) руки заклинателя становятся каменными (+1 к урону в рукопашных боях); (3) тело заклинателя, испещренное полосами кварца; (4) заклинателю необходимо съедать 1 фунт земли каждый день; (5) заклинатель должен спать на голом камне, чтобы выспаться ночью; (6) заклинатель плачет каменными слезами.
Осечка	Бросок 1d4: (1) слабая дрожь земли сбивает всех в диаметре 30′ на землю, при провале спасброска Реакции со Сл 10; (2) земля под заклинателем превращается в грязь, и он проваливается по пояс в трясину; (3) град камней падает с неба, нанося 1d3 урона заклинателю и остальным в пределах 10′ от него; (4) силы земли восстают против заклинателя: он делает спасбросок Стойкости со Сл 10 или превратиться в камень на 1d4 раунда. Есть 50% шанс, что окаменение вечно, и заклинатель станет существом из живого камня. Состоящие из камня существа имеют скорость движения 20′, ловкость 6, не умеют плавать (сразу тонут) и издают громкий скрежет при движении. Они получают +2 к КБ и силу 18. Повторное заклинание *изменения земли* с проверкой 34 или выше восстанавливает заклинателя в его жалкой мясной форме.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-17	Неудача, но заклинание не потеряно.
18-19	Заклинатель превращает камень на расстоянии до 30′ в грязь. Область действия 10′ каменный куб за УЗ. Грязь имеет максимальную глубину, равную половине ее длины или ширины (что больше). Существа, в грязи, если не могут летать или иным образом выбраться, тонут, если грязь их скрывает. (получают 1d6 урона выносливости в раунд и умирают при 0; потерянная выносливость восстанавливается немедленно, если они выберутся из грязи.) Если существо выше глубины его скорость уменьшается вдвое. Грязь превращается в камень через 1d6 дней.
20-23	Заклинатель создает большое отверстие в любом камне, глине, грязи или железном препятствии, которого касается. Эта часть имеет ширину 5′ × высоту 10′ × глубину 10′ и длится 1 час + 1 ход за УЗ. Многократные применения заклинания позволяют проходить через более толстые преграды.
24-25	Заклинатель может лепить камень, которого касается, как мягкую глину. Он воздействует на камень площадью половина кубического фута за УЗ. Детализация грубая, но объект работает (каменное оружие наносит урон, люки открываются, наручники держат заключенных и т. д.).
26-28	Заклинатель создает стену из камня толщиной 3′′ и площадью 10′ квадратных за УЗ. Стена должна присоединится к существующему камню. Она может быть вертикальной или горизонтальной и может быть преобразована в мост. Стена постоянна, кроме эффектов, разрушающих магию.
29-33	Заклинатель создает стену из сырого железа, чтобы преградить проход врагам. Стена имеет толщину ¼′′ за УЗ и 10′ квадратных за УЗ. Стена должна стоять на твердой поверхности, иначе упадет, раздавив всех под ней (1d10 урона за УЗ). Стена постоянна, но разрушаема магией.
34-35	Заклинатель может противодействовать магии окаменения и атакам, возвращая затронутую жертву и ее вещи в их естественное состояние.
36-37	Заклинатель может превратиться в более сильную версию живого камня. В этой форме живого камня он получает +4 к КБ и естественную силу 18. Его ловкость не может быть выше 9, его движение сокращено до 15′, и он не может плавать. Он не издает дополнительного шума при движении. Трансформация длится 1 раунд за УЗ.

38-39	Заклинатель получает *глаза медузы*. Взглядом можно превратить цель на расстоянии 30′ в камень (спасброска Стойкости против проверки заклинания) навсегда. Длительность 1 раунд за УЗ.
40+	Заклинатель получает власть над землей. Он может поднимать небольшие горы (500′ за УЗ в высоту), превращать полосы пахотной земли в твердый камень или жидкую грязь (диаметр 1 миля за УЗ) и открывать зияющие пропасти (100′ в длину и 50′ в глубину за УЗ). Все эти эффекты разрушают здания, посевы, изменяют русло рек, разрушают плотины и производят другие разрушительные, изменяющие ландшафт эффекты по усмотрению рефери.

Магический взор

Уровень: 4	Дистанция: 60′ и дальше (см. ниже)	Длительность: 1 раунд за УЗ
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель расширяет свои чувства за пределы обычного человеческого диапазона, чтобы знать отдаленные события или видеть истину.
Манифест	Бросок 1d4: (1) глаза становятся мертвенно-белыми; (2) во лбу открывается третий глаз; (3) мясистые усики выходят из верхней части головы заклинателя; (4) глаза полностью исчезают из глазниц.
Искажение	Бросок 1d6: (1) глаза заклинателя навсегда исчезают (зрение остается); (2) заклинатель получает третий глаз навсегда; (3) уши заклинателя становятся похожими на летучую мышь; (4) глаза заклинателя никогда не закрываются, даже во сне; (5) заклинатель время от времени видит бессмысленные видения, они могут нарушить концентрацию (по усмотрению рефери); (6) странные события из далеких земель можно увидеть в глазах заклинателя.
Осечка	Бросок 1d4: (1) маг видит ложные события веря в их истинность; (2) заклинатель поражен слепотой и глухотой на 1d4 часа; (3) заклинатель передает смущающие и опасные секреты тем, за кем наблюдает; (4) глаза мага выпадают из головы и укатываются, он слеп пока не вернет их обратно в глазницы.

1	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-17	Неудача, но заклинание не потеряно.
18-19	Заклинатель может видеть магические ауры, невидимых существ и отличать иллюзии всех типов, чтобы видеть существ и объекты в их истинной форме. Это мистическое зрение также открывает секретные двери и ловушки, если они есть. Расширенное зрение имеет дистанцию 60′.
20-23	Как выше, но заклинатель получает еще рентгеновское зрение. Он может видеть сквозь до 30′ камня и 60′ дерева или другого менее плотного материала. Слой свинца или золота не проницаем.
24-25	Заклинатель расширяет свой слух, чтоб услышать разговор на расстоянии. Заклинатель должен выбрать хорошо известное ему место (например, собственный дом) или в пределах текущей видимости (за закрытой дверью, рощей деревьев, крышей ближайшей башни и т. д.). Заклинатель четко слышит любые звуки, возникающие в радиусе 60′ от указанного места.
26-28	Как выше, но заклинатель расширяет поле зрения, чтобы наблюдать за всем, что находится на расстоянии видимости от выбранного места. Освещение важный фактор, и можно видеть область в радиусе 10′ если темно. Зрение заклинателя считается нормальным для этого эффекта и не получает дополнительные спектры зрения, указанные выше.
29-33	Заклинатель создает невидимый глаз, который он может отправить для разведывания. Глаз движется со скоростью 30′ за раунд и является бестелесным, поэтому может проходить сквозь стены. Он «видит» до 10′ в темноте и до 60′ в условиях яркого освещения. Глаз может видеть волшебные ауры, невидимых существ и различать иллюзии. Он видит ловушки. Нет ограничений на то, как далеко глаз может перемещаться от заклинателя. Исчезает, когда заклинание истекает.
34-35	Заклинатель может видеть и слышать события, происходящие на расстоянии до 10 миль за УЗ. Это место не обязательно должно быть ему знакомо, но если оно не знакомо, то нужен предмет из этого места (например, лист дерева или камень с башни и так далее.). В остальном он волен выбирать место. Свинец и золото не защищает место от наблюдения, но некоторые редкие, мистические

материалы могут защитить по усмотрению рефери. Заклинатель имеет нормальное зрение и слух на расстоянии 60' от выбранного места, а также может видеть невидимых существ, магические ауры, ловушки и правду, скрывающуюся за иллюзиями.

36-37 Заклинатель может видеть и слышать события, происходящие на расстоянии до 100 миль за УЗ. Это место не обязательно должно быть ему знакомо, но если оно не знакомо, то нужен предмет из этого места (например, лист дерева или камень с башни и так далее.). В остальном он волен выбирать место. Свинец и золото не защищает место от наблюдения, но некоторые редкие, мистические материалы могут защитить по усмотрению рефери. Заклинатель имеет нормальное зрение и слух на расстоянии 60' от выбранного места, а также может видеть невидимых существ, магические ауры, ловушки и правду, скрывающуюся за иллюзиями.

38+ Заклинатель становится свидетелем событий, происходящих на других планах существования, с почти неограниченным диапазоном действия. Он может шпионить за Залами Бездны, дворцами богов, в царством мертвых или холодными глубинами космоса. Заклинатель может видеть в этих местах невидимых или скрытых существ. Рефери имеет последнее слово в отношении того, что видно и обнаруживают ли наблюдаемые любопытный взор заклинателя.

Плодовитые грибы Хепслоя

	Дистанция: 100′ плюс 20′ за УЗ	Длительность: различная
Уровень: 5	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: различный

Общее — Заклинатель использует и усиливает вездесущие споры грибов и плесени, чтобы произвести впечатляющие эффекты, включая удушающие облака, создание брони и спонтанное образование грибов. При успехе заклинатель может выбрать эффект меньшей силы, чем бросок проверки заклинания, чтобы произвести более слабый, но возможно более полезный эффект.

Манифест — Бросок 1d4: (1) крошечные усики грибка вырастают из пальцев, когда он творит свою магию; (2) облако искрящихся спор вылетает изо рта и носа заклинателя, прежде чем магия принимает форму; (3) маленькие нити гриба вырастают из ног и по спирали направляются к цели заклинания; (4) плоть покрывается пушистыми спорами, которые сливаются в желаемый эффект.

Искажение — Бросок 1d4: (1) заклинатель заболевает хроническим кашлем, распыляя споры плесени; (2) на коже заклинателя развиваются небольшие наросты кожистых грибков; (3) вечный запах плесени и грибка сопровождает заклинателя; (4) голова принимает деформированную грибовидную форму.

Осечка — Бросок 1d5: (1) крошечные грибные гомункулы появляются у ног заклинателя; они сбивают его с толку и крадут у него небольшую вещь, прежде чем сбежать; (2) воздух вокруг заклинателя в радиусе 10′ наполнен большими спорами, из-за чего сложно видеть 1d3 раунда (дальние атаки и спасброски получают -2); (3) горло заклинателя забивается грибком, и он может только кашлять в течении 1d4 раунда; (4) болезненные грибковые образования вырастают из кожи заклинателя, нанося 1d6 урона; (5) заклинание вызывает либо первобытную слизь, либо миконида к заклинателю; существа прибывают через 1d5 раунда и либо голодны, либо недовольны призывом.

1 — Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 — Потеряно. Неудача.

12-17 — Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 — Заклинатель вызывает спонтанное размножение спор плесени в воздухе, создавая плотное облако удушающих частиц. Площадь воздействия составляет 50′ квадратных и 10′ в высоту. Все дышащие воздухом существа в облаке должны сделать спасбросок стойкости или недееспособны и кашляют получают урон 1d6 + УЗ каждый раунд. При успехе не получают урон и могут действовать свободно, но кашель накладывает -3 к атакам, спасброскам, проверкам заклинаний, проверкам способностей и инициативе до конца действия заклинания. Облако длится 1 раунд за УЗ.

20-23 — На теле заклинателя растут толстые кожистые грибы, защищающие от урона. Эта броня защищает заклинателя от числа атак, равных УЗ. Каждый раз, когда заклинатель получает физический урон, он может сделать спасбросок Стойкости со Сл равной урону атаки. При успехе урона нет, но атака вычитается из количества оставшейся брони. Так заклинатель 10-го уровня защищен от десяти атак. При успехе спасброска стойкости не получает урон и сохраняет защиту от еще девяти атак. При провале заклинатель получает обычный урон, но не уменьшает количество оставшейся брони. Грибная броня защищает только от физических атак магического или немагического характера и не обеспечивает защиты от психических, иллюзорных или других ментальных атак. Броня остается до уничтожения, рассеивания или в течение 1 часа за УЗ.

24-25 — Заклинатель вызывает толстые нити грибов, вылезающие из земли, хватающие и ломающие врагов. Эти бледные усики прорастают на площади 60′ квадратных и атакуют все цели в этой области. Каждый усик атакует с бонусом +4 к попаданию. При успешном ударе цель запутана усиком и не может двигаться. Вдобавок гриб сжимается, и цели получает 1d8 + 4 урона каждый раунд, пока не освободятся или не закончится заклинание. При успешном спасброске Реакции запутанной цели, цель освобождает руки и может атаковать усики или накладывать заклинания. Эти попытки получают штраф -4. У усиков КБ 15 и 25 жизни. Попавшая в ловушку цель еще может освободиться с помощью проверки Силы со Сл 25 или соответствующей силе оружия по усмотрению рефери.

26-28 Заклинатель вызывает толстые заросли гигантских грибов, блокируя проходы, формируя защитные стены или создавая мосты, чтобы достичь возвышенности. Образовавшихся грибы заполняют площадь до 150′ квадратных и 10′ в высоту. Можно придать форму стен, столбов, кубов и других твердых форм при условии, что есть твердая основа для опоры. Мосты, арки и другие изогнутые формы разрешены, но полные сферы недоступны заклинанию. Заклинатель может создавать отверстия в грибах, такие как дверные проемы, прорези для стрел и вентиляционные отверстия, во время произнесения заклинания. Позднее можно еще что-то вырезать холодным оружием или инструментами. Грибы существуют в течение 30 минут за УЗ и растворяются вонючей слизистой массой после окончания. Пробить дыру размером с человека через 10′ грибов требует 10 минут работы; работники могут сократить это время на 1 минуту за помощника.

29-33 Заклинатель вызывает орду миконидов (стр. 426), чтобы они выполняли его приказы. Эти немногословные существа появляются из-под земли в виде клубочков, которые раскрываются, обнажая грибовидных гуманоидов внутри. Заклинатель вызывает 2 за каждый УЗ. Они остаются под полным контролем заклинателя, пока не будут уничтожены или освобождены от службы, после чего уходят медленно, но мирно. У миконида обычные характеристики для своего вида.

34-35 Заклинатель использует психотропную природу некоторых грибов, чтобы установить мистическую связь с невидимыми мирами. Находясь в галлюциногенном состоянии в течение часа, попытки связаться с покровителями, призвать божественную помощь, вызвать демонов или использовать магию прорицания получают +8 к проверкам заклинаний. Однако магия в этом состоянии может нанести ущерб психике. Если проверка терпит неудачу, заклинатель делает спасбросок воли или навсегда сходит с ума. Восстанавливающая магия может вернуть рассудок, но он никогда полностью не избавляется от ужасов, свидетелем которых он был.

36-37 Заклинатель заставляет естественные грибы внутри живых существах, восстать против своих хозяев, обращаясь к ним и уничтожая их изнутри. Заклинатель может воздействовать на количество существ в пределах досягаемости, равное его УЗ. Каждая цель должна сделать спасбросок стойкости или пострадает от последствий распада протоплазмы (см. Первобытная слизь, стр. 423). Это разрушение длится число раундов, равное УЗ, но может быть остановлено *нейтрализацией яда или болезни* с проверкой заклинания 30+. Иначе пораженные существа теряет 1d4 выносливости каждый раунд до конца заклинания. Заклинание длится число раундов, как УЗ.

38+ Заклинатель контактирует с Мицетес-Траксом, Великим Спящим Грибом, который живет под землей. Это титаническое существо представляет собой единый гриб, простирающийся на сотню лиг под землей, и за века он стал разумным и мудрым. Мицетес-Тракс может служить покровителем, если заклинатель знает правильные заклинания, и награждает слуг совершенно чуждыми, но полезными способностями (по выбору рефери). Его мудрость велика, и он знает много забытых знаний. Заклинатель может задать ему ряд вопросов, равных его УЗ, на которые он отвечает правдиво (но медленно). Рефери решит, знает ли Спящий Гриб ответы. Наконец, если заклинатель желает разрушения, Мицетес-Тракс может сотрясать свое огромное дремлющее тело, вызывая разрушительные землетрясения, цунами и лавины в местах на расстоянии до 300 миль.

Безошибочный охотник Локеримона

Уровень: 5 Дистанция: разная Длительность: разная Время чтения: 10 минут Спасброски: нет

Общее

Заклинатель призывает магического охотника убить или захватить добычу. Это заклинание создает меньшего, либо большего охотника, характеристики которого следующие:

Безошибочный охотник, меньший: Иниц. +3, Атака укус +6 ближний (урон 3d10+3) или парализующие касание (Стойкость со Сл 12 или паралич на 1d5 дней); КБ 17; КЗ 8d8+3; движ. 40'; действий 1d20; Особое половина урона от обычного оружия, камуфляж, видит невидимое, спас. Стойкость +5, Реакция +3, Воля +2; мировоззрение Н.

Безошибочный охотник, больший: Иниц +5, А Атака укус +8 ближний (урон 4d10+4) или парализующие касание (Стойкость со Сл 15 или паралич на 2d4 days); КБ 21; КЗ 10d8+8; движ. 50'; действий 2d20; Особое половина урона от обычного оружия, камуфляж, видит невидимое, спас. Стойкость +7, Реакция +5, Воля +4; мировоззрение Н.

Безошибочные охотники атакуют, чтобы убить или захватить, но не вместе. Могут без труда унести одно существо размером с человека или меньше. Они получают обычный урон от оружия +1 или больше и половину урона от обычного оружия. Они могут закрыть себя тенями, чтобы спрятаться, и получить +10, чтобы избежать обнаружения. Они могут видеть невидимых существ. Охотники выслеживают своих жертв с помощью магии; обычные способы скрыть след никогда не увенчаются успехом. Охотники не могут пересекать магические преграды, но будут терпеливо ждать, пока истечет срок действия преграды или добыча не покинет зону. Смерть охотника завершает действие заклинания, и новый охотник не может быть отправлен против цели, пока не пройдет 1 месяц.

Манифест

Бросок 1d4: (1) охотник создается из теней и затем устремляется в поисках своей цели; (2) заклинатель изрыгает массу желчи и злокачественной плоти, которая принимает форму охотника; (3) цель видит во сне безликое существо, преследующее его каждую ночь, пока охотник не найдет его; (4) вещи цели загораются, и охотник формируется из этого дыма.

Искажение

Бросок 1d4: (1) заклинатель получает манию где находятся его союзники или враги; (2) заклинатель начинает есть как собака, избегая столовых приборов, чтобы есть и пить только своим ртом; (3) заклинатель приобретает собачий вид; (4) заклинателю снятся ужасные кошмары о преследовании, которые могут вызвать временную потерю выносливости по усмотрению рефери.

Осечка

Бросок 1d5: (1) появляется меньший безошибочный охотник и атакует заклинателя; (2) заклинатель оскорбляет расу охотников и не может сотворить это заклинание вновь, пока не пройдет 1 год, либо он не предпримет шаги, чтобы исправить это (по усмотрению рефери); (3) цель узнает, что ее ищут, и знает, кто пытается ее найти; (4) вещь цели уничтожается при попытке, и заклинатель должен найти новый предмет, чтобы заменить его; (5) заклинатель становится целью меньшего безошибочного охотника, который пытается поймать его и привести к намеченной цели.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-3) искажение; (4) метка покровителя (искажение если нет) (5+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель призывает меньшего безошибочного охотника найти, поймать или убить своих врагов. Он может принять практически любую форму, какую пожелает заклинатель, если он размером с человека или меньше. Заклинатель должен иметь вещь, принадлежащий цели, чтобы охотник мог почувствовать цель. Без этого заклинание не сработает. Если ему дали не тот предмет (предмет другого человека), охотник выполняет миссию на владельце предмета.

Охотник может выследить одиночную цель на расстоянии до 10 миль и преследовать свою добычу до 24 часов, прежде чем исчезнуть.

20-23 Заклинатель призывает меньшего безошибочного охотника найти, поймать или убить своих врагов. Он может принять практически любую форму, какую пожелает заклинатель, если он размером с человека или меньше. Заклинатель должен иметь вещь, принадлежащий цели, чтобы охотник мог почувствовать цель. Без этого заклинание не сработает. Если ему дали не тот предмет (предмет другого человека), охотник выполняет миссию на владельце предмета.

Охотник отслеживает цель на расстоянии до 50 миль или до тех пор, пока не пройдут 48 часов.

24-25 Заклинатель призывает меньшего безошибочного охотника найти, поймать или убить врагов. Он может принять почти любую форму, какую скажет заклинатель, размером с человека или меньше.

Заклинателю *не нужен* объект, принадлежащий цели, но без него есть вероятность, что охотник не сможет «найти запах» предполагаемой жертвы. Если у заклинателя нет объекта, но он видел цель лично, охотник с вероятностью 90% успешно выследит жертву. Если заклинатель видел изображение цели, то 75% шанс найти свою жертву. Если у заклинателя есть только словесное описание намеченной цели, шанс только 50%. Охотник, который не может найти запах своей добычи, рассеивается через час, и заклинание не может быть наложено снова, пока не пройдут 24 часа.

Охотник отслеживает цель на расстоянии до 100 миль или до тех пор, пока не пройдут 7 дней.

26-28 Заклинатель призывает меньшего безошибочного охотника найти, поймать или убить врагов. Он может принять почти любую форму, какую скажет заклинатель, размером с человека или меньше.

Заклинателю не нужен объект, принадлежащий цели, но без него есть вероятность, что охотник не сможет «найти запах» предполагаемой жертвы. Если у заклинателя нет объекта, но он видел цель лично, охотник с вероятностью 90% успешно выследит жертву. Если заклинатель видел изображение цели, то 75% шанс найти свою жертву. Если у заклинателя есть только словесное описание намеченной цели, шанс только 50%. Охотник, который не может найти запах своей добычи, рассеивается через час, и заклинание не может быть наложено снова, пока не пройдут 24 часа.

Охотник отслеживает цель на расстоянии до 250 миль или до тех пор, пока не пройдут 2 недели.

29-33 Заклинатель призывает безошибочного охотника найти, поймать или убить своих врагов. Он принимает почти любую форму, какую пожелает заклинатель, размером с человека или меньше. Он отслеживает цель на расстоянии до 500 миль или пока не пройдет 1 месяц. Он всегда находит след своей цели, независимо от того, есть ли у заклинателя объект, принадлежащий его жертве.

34-35 Заклинатель может либо призвать меньшего безошибочного охотника, который будет преследовать свою цель независимо от расстояния/времени, пока он не будет успешным или не уничтожен, либо большего безошибочного охотника против врага, находящегося на расстоянии до 1000 миль, или до 3 месяца. Ему не нужен объект, принадлежащий цели.

36-37 Заклинатель может вызвать до трех безошибочных охотников для преследования нескольких целей или одного большого охотника, который неустанно отслеживает цель, пока не добьется успеха или не будет уничтожен. Несколько меньших безошибочных охотников могут быть посланы против одной цели, и все трое должны быть уничтожены, чтобы заклинание не повторилось вновь против цели в течение месяца. Независимо от того, вызваны ли несколько меньших охотников или один больший охотник, во время охоты нет ограничений по времени или расстоянию. Объект, принадлежащий цели, не требуется.

38+ Заклинатель призывает трех безошибочных охотников выследить цель. Охотники отслеживают добычу на любом расстоянии и даже на другом плане существования. Они охотятся до тех пор, пока не добьются успеха или не будут уничтожены. Объект, принадлежащий цели, не требуется..

Магическая цитадель

Уровень: 5 | Дистанция: 10′ радиус с центром на заклинателе | Длительность: 10 минут за УЗ
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: нет

Общее Заклинатель окружает себя полем, которое разрушает магию, дает ему бонус к контрзаклинаниям и иммунитет к заклинаниям малой силы.

Манифест Бросок 1d4: (1) заклинатель заключен в поле сверкающего света, которое вспыхивает от чужой магии; (2) поток маленьких светящихся шаров кружится вокруг заклинателя, рассеивающихся один за другим при перехвате магических атак; (3) темные рты свешиваются из складок одежды пожирая наложенные заклинания; (4) облако светящегося дыма окутывает тело заклинателя.

Искажение Бросок 1d4: (1) заклинатель получает новый красный шрам, когда получает урон от магии; (2) маг зависим от произнесения заклинаний, если в какой день он не применит заклинание временно теряет 1 очко выносливости, ему требуется все больше заклинаний чтобы избежать потери. Через 2 месяца ему надо 2 заклинания в день, через 3 уже 3 заклинания и т.д.; (3) маг постоянно светится мягким синим цветом; (4) глаза получают магическую травму, он становится дальтоником.

Осечка Бросок 1d5: (1) заклинатель получает -2 проверке заклинаний до конца дня; (2) к заклинателю притягивается магия, любое заклинание, наложенное на цель в радиусе 25′ от него с 50% шансом попадет в него, эффект длится 1d4 часов; (3) маг не может читать заклинания на время действия *Магической цитадели*. Может использовать только магические предметы или контрзаклинания; (4) все заклинания, произнесенные в пределах 15′ от заклинателя (и его собственное), получают -2 к проверкам заклинаний; (5) заклинатель теряет одно случайное заклинание на день.

1.	Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-4) искажение; (5) метка покровителя (искажение если нет) (6+) осечка.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-17	Неудача, но заклинание не потеряно.
18-19	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -1. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания.
20-23	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -2. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания.
24-25	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -3. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания.
26-28	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -4. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания.
29-33	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -5. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания. Кроме того, заклинатель получает бонус +1 к любой попытке контрзаклинания.
34-35	Магическое поле заставляет все проверки заклинаний, сделанные против заклинателя, получить штраф -5. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания. Кроме того, заклинатель получает бонус +2 к любой попытке контрзаклинания.
36-37	Магическое поле дает заклинателю иммунитет к заклинаниям 1 уровня. Все проверки заклинаний против заклинателя, получить -5. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания. Заклинатель получает бонус +3 к любой попытке контрзаклинания.
38+	Магическое поле дает заклинателю иммунитет к заклинаниям 1 и 2 уровня. Все проверки заклинаний против заклинателя, получить -5. Эта не требует действий со стороны заклинателя и не применяется к дуэльным броскам заклинаний или контрзаклинаниям. Эта защита действует время действия заклинания. Заклинатель получает бонус +3 к любой попытке контрзаклинания.

Чистка разума

Уровень: 5	Дистанция: 20′ плюс 10′ за УЗ	Длительность: различная
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее — Заклинатель поражает разум своей жертвы магической амнезией, заставляя цель временно или даже навсегда забыть все о себе.

Манифест — Бросок 1d4: (1) цель изрыгает дым из носа, ушей и рта; (2) вспышка алого огня вырывается из глаз цели; (3) усики зловещей протоплазмы вырываются из рук заклинателя и вонзаются в голову цели; (4) заклинатель вдыхает потоки искрящейся энергии в рот цели.

Искажение — Бросок 1d4: (1) заклинатель становится рассеянным и должен каждое утро делать проверку Удачи со Сл 7 или потерять случайный полезный предмет; (2) имя заклинателю никто не помнит (его могут помнить, но имя назвать не могут); (3) один случайный человек полностью забывает заклинателя; (4) заклинатель приобретает привычки или тики, которыми обладает другой человек (обычно цель или прошлая цель); привычка определяется случайно или выбирается рефери.

Осечка — Бросок 1d5: (1) заклинатель забывает, кто он такой на 1d3 раунда (не колдует, стоит в замешательстве, пытаясь вспомнить, кто он и что делает); (2) все в радиусе 15′ должны сделать спасбросок Воли со Сл 10 или забудет 1 случайное воспоминание; (3) вселенная забывает, где был заклинатель и теряет его (заклинатель перемещается на 1d10×10′ от этого места и перебрасывает инициативу); (4) любые союзники (включая заклинателя) в радиусе 15′ от заклинателя делают спасбросок Воли со Сл 10 или считают себя другим случайным союзником на 1d3 раунда; (5) заклинатель должен сделать проверку своего самого сильного заклинания или забыть его на день.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-2) искажение; (3) метка покровителя (искажение если нет) (4+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель заставляет цель выполнить проверку заклинания для каждого известного заклинания. Результат «потеряно» или «неудача» значит, что цель забывает его на день. Искажения, осечки или неодобрения божества не происходят в результате этих бросков.

20-23 Заклинатель заставляет цель выполнить проверку заклинания для каждого известного заклинания. Цель получает штраф к проверкам заклинаний, равный модификатору Интеллекта или Удачи заклинателя (в зависимости от того, что больше). Результат «потеряно» или «неудача» значит, что цель забывает его на день. Искажения, осечки или неодобрения божества не происходят в результате этих бросков.

24-25 Цель страдает амнезией и полностью забывает себя. Жертвы этого заклинания теряют свои способности к магии, если они обладали ими. Амнезия длится, пока на цель не сделают *снятие проклятия* или пока она не сделают успешный спасбросок воли в начале следующего дня (новые спасбросок каждый день).

26-28 Заклинатель снижает личность и интеллект цели до 3, если жертва не выполнит спасбросок Воли. Цели, использующие магию, получают штраф -2 к спасброскам. Этот эффект действует, пока на жертву не сделают *снятие проклятие* или другую сильную восстанавливающую магию.

29-33 Заклинатель выбирает 1 цель за УЗ. Личность и интеллект цели снижен до 3, если она не выполнит спасбросок Воли. Цели, использующие магию, получают штраф -2 к спасброскам. Эффект действует, до *снятия проклятия* или лечения цели другой сильной восстанавливающей магией.

34-35 Заклинатель вычищает знания о личности своей цели из окружающих, делая цель для всех совершенно незнакомой. Все друзья, союзники и враги (не включая заклинателя) в пределах 100′ за УЗ делают спасбросок воли или полностью забывают жертву и любые отношения, которые они имели. Память теряется навсегда, если это не отменить с помощью *рассеивания магии*, *снятия проклятия* или подобной великой магией.

36-37 Заклинатель вычищает знания о личности своей цели из окружающих, делая цель для всех совершенно незнакомой. Все друзья, союзники и враги (не включая заклинателя) на любом

расстоянии делают спасбросок воли или полностью забывают жертву и любые отношения, которые они имели. Память теряется навсегда, если это не отменить с помощью *рассеивания магии*, *снятия проклятия* или подобной великой магией.

38+ Заклинатель удаляет личность цели из мультивселенной. Цель не только теряет разум, но любой, кто когда-либо слышал о цели, забывает, что она существует. Книги, в которых упоминается имя цели, становятся пустыми, песни, написанные о цели, забываются, и даже резьба по камню, изображающая цель, становится ровной. Как будто цели никогда не существовало. Только вмешательство божественной силы может восстановить личность цели в космосе.

Репликация

Уровень: 5 | Дистанция: 100′ +10′ за УЗ или касание | Длительность: различная
Время чтения: различное | Спасбросок: нет

Общее — Заклинатель создает своего магического двойника, чтобы выполнять действия, наблюдать отдаленные события и, возможно, обмануть смерть. При успехе заклинатель может выбрать любой эффект, равный или меньший, чем проверке заклинания используя более слабый, но потенциально более полезный результат.

Манифест — Бросок 1d4: (1) скелет заклинателя светится оранжево-синим светом и покидает его тело; (2) заклинатель испускает протоплазму из своего тела в виде копии; (3) заклинатель изрыгает дубликат такой же формы; (4) заклинатель снимает кожу со своего тела, чтобы создать дубликат.

Искажение — Бросок 1d4: (1) плоть заклинателя становится разумной и тело бесконтрольно перемещается; (2) лицо заклинателя становится безликим, а его тело теряет все отличительные черты; (3) заклинателя преследует гомункул, искаженная пародия на его самого, 3′ ростом и ненавидящего создателя; (4) фрагменты души заклинателя теряются, и он навсегда теряет одно очко личности.

Осечка — Бросок 1d5: (1) создается копия, но она враждебна заклинателю; (2) копия неисправна и не может выполнять обычные задачи; (3) тело заклинателя становится полутвердым на 1d10 минут (не может двигаться или выполнять действия, кроме речи); (4) заклинатель должен сделать проверку Воли со Сл 15 или забыть случайное заклинание на день; (5) заклинатель сбит с толку и считает себя искусственным созданием. Ничто не может убедить его в обратном, и эта мания может проявляться как самоуверенность (он не настоящий, какая разница что будет), паранойя (создатель преследует и хочет уничтожить) или постоянного страх (он может сломаться в любой момент). Это расстройство длится 24 часа.

1. Потеряно, неудача, и хуже! Киньте 1d6 с модификатором Удачи: (0 и меньше) искажение + метка покровителя + осечка; (1-4) искажение; (5) метка покровителя (искажение если нет) (6+) осечка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-17 Неудача, но заклинание не потеряно.

18-19 Заклинатель создает полутвердую иллюзию себя, она может видеть, говорить и слышать. Этот дубликат может быть размещен в любом месте в пределах видимости заклинателя на расстоянии до 100 + 10′ за УЗ. Если линия видимости нарушается образ исчезает. Это изображение воспроизводит движения и действия заклинателя, но эти движения иллюзорны и будут физически ранить только ту цель, которая не сделала спасбросок воли. Продолжительность - один час.

20-23 Заклинатель создает полутвердую иллюзию себя, она может видеть, говорить и слышать. Этот дубликат может быть размещен в любом месте в пределах видимости заклинателя на расстоянии до 100 + 10′ за УЗ. Если линия видимости нарушается образ исчезает. Продолжительность - 4 часа. Это изображение воспроизводит движения и действия заклинателя, но эти движения иллюзорны и будут физически ранить только ту цель, которая не сделала спасбросок воли. Заклинатель может читать заклинания через эту иллюзию, как будто он там стоит. Для этого ему надо сосредоточить свое внимание на той позиции, представить, что он находится там.

24-25 Заклинатель создает искусственную копию другого существа из материала, такого как грязь, глина, снег, лед или навоз. Для этого у него должен быть кусок тела существа, такой как волосы, ноготь или кровь. Создание физически идентично оригиналу, но обладает только половиной КЗ или уровней

(уменьшенным числом жизни, навыков и других способностей). Дубликат не обладает никакими воспоминаниями оригинала, и, хотя может учиться, его уровень или способности не повышаются. Он действует вечно, пока здоровье не уменьшится до нуля, после чего превратится в кусок материала, из которого создан. Дубликат находится под полным контролем заклинателя, но команды должны подаваться устно или письменно, так как заклинание не дает магической связи. Когда дубликат убит, оригинальное существо делает спасбросок Стойкости со Сл 20 или получает 1d4 урона. Только один такой дубликат существа может существовать одновременно

26-28 Заклинатель создает копию себя из материалов, такого как грязь, глина, снег, лед или навоз. Двойник обладает только половиной очков жизни и уровней. Он никогда не продвинуться в силе. Дубликат может читать заклинания как половина уровня создателя, но не может создать узы с покровителем или вызывать фамильяра, поскольку он сам раб. Он в некоторой степени способен принимать решения, но не разумен; может интерпретировать инструкции, но полностью находится под контролем создателя и выполняет команды без колебаний. Он действует вечно, пока здоровье не уменьшится до нуля, после чего превратится в кусок материала, из которого создан. Когда дубликат убит, оригинальное существо делает спасбросок Стойкости со Сл 20 или получает 1d4 урона. Только один такой дубликат существа может существовать одновременно

29-33 Заклинатель создает дубликат тела, в котором укрывается душа мертвого существа. Для создания клона требуется 1 неделя, 1000 золотых за уровень или КЗ существа и часть плоти мертвого существа. После завершения душа, если все еще свободна, не удерживается магически или не возвращена к жизни, попадет в клон и фактически живет снова. Это тело обладает всеми способностями, уровнями и знаниями, что были у существ на момент смерти. Если душа связана, воскрешена или по-другому лишена возможности занять новую форму, заклинание не срабатывает, душа никогда не сможет быть помещена в тело, даже повторной *репликацией*.

34-35 Заклинатель создает копию своего собственного тела, чтобы укрыть свою душу в случае внезапной кончины. Для создания клона требуется 1 неделя, 1000 золотых за уровень, и постоянная жертва очков жизни заклинателя. Хотя бы одно очко жизни должно быть потеряно путем переливания части сущности заклинателя в новую форму. Для каждого перенесенного очка жизни есть 20% накапливающийся шанс, что дух будет привязан к клону, что позволит заклинателю продолжить жизнь в новой форме после смерти. Клон сохраняет все уровни, способности и заклинания на момент своей смерти, но имеет только число жизней, равное влитому в дубликат тела во время применения заклинания. Он может восстановить свое полное количество здоровья, которым он обладал до создания репликанта (включая принесенные в жертву), через некоторое время или магией восстановления.

36-37 Заклинатель может временно оживить любое существо, физический фрагмент которого у него есть. Существо должно умереть не от старости, время действия заклинания не ограничено. После применения существо немедленно возвращается к жизни со всеми уровнями, способностями, и заклинаниями. Он находится под полным контролем заклинателя. Оно остается в этом состоянии до тех пор, пока жизнь не уменьшатся до нуля или 10 минут за УЗ, после чего оно снова разрушается на фрагменты и не может быть вновь возрождено с помощью *репликации*.

38+ Заклинатель может воспроизвести до 10 + УЗ мертвых существ, которые возвращаются к жизни со всеми своими уровнями и способностями. Эти существа безоговорочно подчиняются заклинателю и существуют 1 часа за УЗ. При уменьшении жизни до нуля или по истечении срока действия заклинания они снова распадаются на фрагменты и больше не могут быть восстановлены с помощью *репликации*.

Заклинания жреца 1 уровня

Благословление

Уровень: 1 | Дистанция: на себя или касание | Длительность: 1 ход (10 мин) или дольше
Время чтения: 1 действие или дольше (см. ниже) | Спасбросок: отсутствует

Общее

Жрец молится о благословении своего бога. При даровании, благословение дает большое или подспорье в усилиях. Заклинание можно наложить на самого жреца, на объект или на одного союзников жреца. Наиболее эффективно на союзников с таким же мировоззрением. При наложении на цель с другим мировоззрением -1 к проверке заклинания, а с противоположным верного противникам божества будет -2.

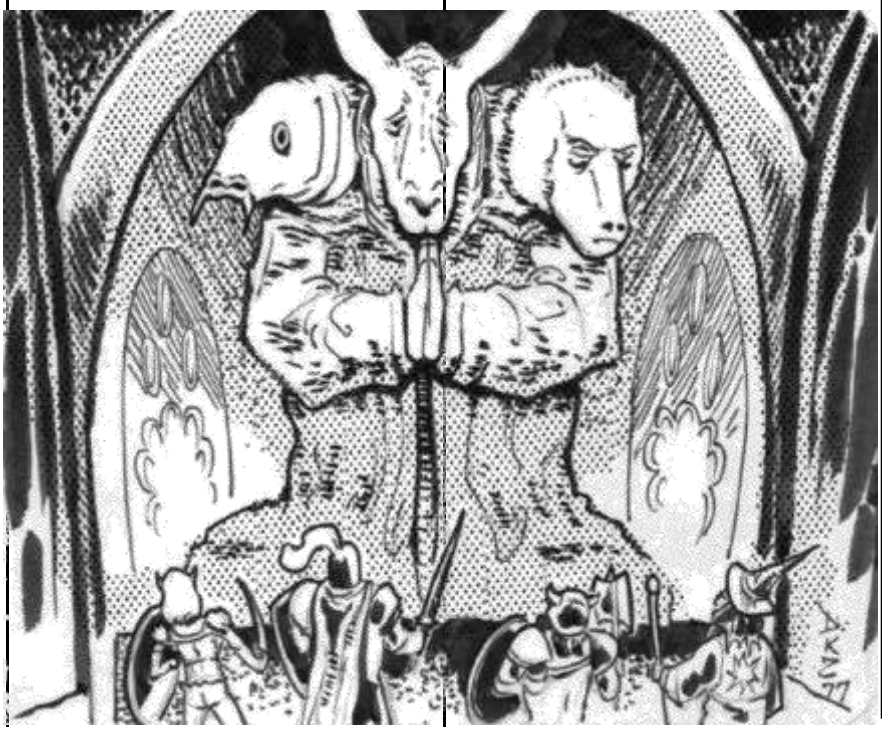
Время сотворения отражает молитву и медитацию, жрец использует свой святой символ для до +4 ритуала. Благословения, полученные при благоприятных обстоятельствах, получают бонус от +1 по усмотрению Ведущего. К таким обстоятельствам относятся проведение в храме бога жреца, в священный праздник или с использованием святой реликвии. Аналогично, при неблагоприятных обстоятельствах, например, в нечестивом храме, получает штраф от -1 до -4.

Манифест

Бросок 1d4: (1) цель светится; (2) цель окутана сияющей аурой; (3) у цели ангельская корона; (4) небесное воинство тихо поет, когда накладывается благословение.

	Когда на себя	**Когда цель союзник**	**Когда цель Объект**
1-11	Провал.		
12-13	Благосклонность бога приносит успех усилиям жреца. +1 ко всем броскам атаки на 1 ход (10 мин).	Союзник получает +1 ко всем броскам атаки на 1 ход (10 мин)	Провал.
14-17	Жрец получает +1 ко всем броскам атаки, броскам урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний на 1 ход (10 мин).	Союзник получает +1 ко всем броскам атаки на 1 ход (10 мин)	Жрец может благословить пузырек с водой для создания святой воды. 1d4 урона при попадании в нечестивых существ. Вода остается святой 1 день, пока используется для служения божеству жреца.
18-19	Жрец получает +2 ко всем броскам атаки, броскам урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний на 1 ход (10 мин).	Союзник получает +1 ко всем броскам атаки, броскам урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний на 1 ход (10 мин) .	Жрец может создать святую воду (как в 14-17) или благословить небольшой амулет. Амулет считается священным и магическим на время действия заклинания, составляющее 1 день. Амулет дает владельцу +1 к спасброскам, пока он используется для служения божеству жреца.
20-23	Жрец получает бонус ко всем длится броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус равен 1d3+УЗ (кидается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин). Еще жрец излучает святую ауру. Союзники в радиусе 5′ получают это же благословение пока остаются в ауре.	Союзник получает +2 ко всем броскам атаки, броскам урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний на 1 ход (10 мин).	Жрец может создать святую воду (как в 14-17), святой амулет (как в 18- 19) или благословить оружие. Благословенное оружие дает +1 ко всем броскам атаки и урона *или* +2 к броскам атаки и урона против нечестивых существ. Оружие остается святым в течение 1 дня и считается магическим.

Благословение (продолжение)			
24-27	Жрец получает бонус к броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Он равен 1d3+УЗ (бросается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин). От жреца исходит святую ауру. Союзники в радиусе 10′ получают такое же благословение, пока в радиусе.	Союзник получает бонус ко всем броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус равен 1d3+УЗ (бросается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин).	Жрец может создать святую воду, святой амулет или святое оружие, как указано выше, со такими изменениями: святая вода остается святой навсегда, святые амулеты дают +2, а святое оружие +2 *или* +3. Но жрец требует много от божества и не может читать это заклинание до конца дня.
28-29	Жрец излучает ауру абсолютной святости. Все союзники в пределах 30′ от заклинателя получают благословение, дающее +4 к броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус длится один час.	Союзник получает бонус ко всем броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус 1d3+УЗ (бросается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин). Союзник излучает священную ауру. Союзники в пределах 5′ получают это же благословение, пока остаются в ауре.	Жрец может создать святую воду, святой амулет или святое оружие, как указано выше, со следующими святой навсегда, святые амулеты дают +2 на один месяц, а святое оружие +2 *или* +3 на один месяц. Жрец требует много от божества и теряет способность повторять это заклинание на 1d7+1 дней.
30-31	На этом уровне силы благословение распространяется на жреца и организацию, служащую этому божеству. Например, армия отправляется в крестовый поход. Ведущий определяет границу действия заклинания. Все лица, участвующие в миссии со жрецом, получают бонус +1 ко всей деятельности, связанной с целью, пока они остается на службе у божества жреца. Еще жрец может назначить количество людей, равное его УЗ, получающий еще один бонус равный УЗ ко всем действиям, связанным с миссией. Бонус действует 7 дней. Это такая огромная трата сил, что жрец теряет способность читать это заклинание на те же 7 дней. Если жрец попадет в немилость своего божества, благословение отменяется. Благословение имеет магическую природу и может быть временно развеяно.	Союзник получает бонус ко всем, броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус равен 1d3+УЗ (бросается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин). Кроме того, союзник излучает священную ауру. Союзники в пределах 10′ получают это же благословение пока остаются в ауре.	Жрец может создать святую воду, святой амулет или святое оружие, как указано выше, со следующими изменениями: святая вода остается святой навсегда, святые амулеты дают +2 на один год, а святое оружие дает +2 *или* +3 на один год. Жрец многого требует от божества и теряет способность повторять это заклинание на 1d4 недели.



Благословение (продолжение)			
32+	При такой силе благословение влияет на жреца и организацию, служащую божеству. Более того, благословение *постоянно*, пока одобряется богом, до завершения миссии или ее провала. Божество дарует благословение с учетом «фактора разумности». При злоупотреблении может быть разгневано. Это паломничество к далекому святилищу, поход армии со святой целью, морское путешествие для исследования новых земель или другие подобные начинания. Все лица, участвующие в этом и жрец, получают бонус +1 ко всей деятельности, связанной с целью, пока оно остается на службе у божества жреца. Вдобавок жрец может назначить количество людей, равное его УЗ, которые получают расширенный бонус равный его УЗ ко всем видам деятельности, связанным с целью. Это такая сильная трата сил, что жрец теряет способность читать это заклинание на 1d20+10 дней. Если в какой-то момент жрец попадает в немилость своего божества, благословение аннулируется. Благословение имеет магическую природу и может быть временно развеяно.	Союзник получает бонус ко всем броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам навыков и проверкам заклинаний. Бонус равен 1d3+УЗ (бросается во время прочтения) и длится 1 ход (10 мин). Еще союзник излучает священную ауру. Союзники в пределах 20′ получают такое же благословение, пока они остаются в ауре.	Жрец может создать святую воду, святой амулет или святое оружие, как указано выше, со следующими изменениями: святая вода остается святой навсегда, святые амулеты дают постоянный бонус +2, а святое оружие +2 *или* +3 навсегда. Заклинание действует пока объект остается на службе у божества жреца; если объект используется в нечестивых целях, его магия отменяется и навсегда теряется. Жрец многого требует от божества и теряет способность повторять это заклинание на 1d4 месяцев.

Тьма

Уровень: 1 | Дистанция: радиус 20′ или больше | Длительность: 1 ход (10 мин) или больше
Время чтения: 1 действие или больше | Спасбросок: отсутствует

Общее — Жрец гасит свет солнца, демонстрируя великую силу своего божества. Издали темнота кажется пространством глубочайшей ночи; в него не проникает свет. Существа внутри ослеплены.

Манифест — Бросьте 1d3: (1) облако тьмы; (2) абсолютная чернота; (3) густой маслянистый черный туман.

1-11	Неудача.
12-13	Пространство, окружающее священника в радиусе 20′, становится темно, как будто весь свет погас. Тьма остается на своем месте (она не следует за жрецом) и длится 1 ход (10 мин).
14-17	Жрец выбирает точку в пределах 20′ и создает сферу тьмы радиусом 20′, которая остается неподвижной в этой точке в течение 1 хода (10 мин).
18-19	Жрец выбирает точку в пределах 100′ и создать сферу тьмы радиусом 20′, которая остается неподвижной в этой точке в течение 1 хода (10 мин).
20-23	Жрец выбирает точку в пределах 100′ и создать сферу тьмы радиусом 20′ с центром в этой точке. Тьма сохраняется в течение 1 хода (10 мин). При концентрации, жрец может перемещать сферу тьмы на 40′ за раунд, за пределы первоначального диапазона 100′, если он того пожелает.
24-27	Жрец выбирает точку в пределах 200′ и создать сферу тьмы радиусом 40′ с центром в этой точке. Тьма сохраняется в течение 2 ходов (10 мин). При концентрации, жрец может перемещать сферу тьмы на 80′ за раунд, за пределы первоначального диапазона 200′, если он того пожелает.
28-29	Жрец может гасить источники света. Он обозначает точку в пределах 200′, и в этой точке появляется сфера тьмы радиусом до 40′. Жрец может перемещать эту сферу со скоростью 80′ за раунд. Никакой концентрации не требуется. Сфера действует 1 час. Кроме того, все земные источники света в сфере тьмы гаснут. Факелы гаснут, фонари шипят и тухнут и так далее.
30-31	Одним взмахом руки жрец может погрузить во тьму огромные пространства. Жрец может выбрать один из трех эффектов: конус длинной 400′ и с максимальной шириной 100′; сфера радиусом до 60′ с центром в любой точке в пределах 300′; или широкая линия, длиной до 1000′ и шириной 10′. В зоне действия царит полная тьма; ни один источник света не может проникнуть внутрь. Кроме того, все земные источники света в сфере тьмы гаснут. Факелы гаснут, фонари шипят и гаснут, светлячки тускнеют и так далее. Однако священник может видеть сквозь тьму. Тьму можно перемещать на 100′ за раунд без концентрации. Длится до 1 дня или до отмены.
32+	Жрец может затмить солнце, луну, звезды или другие источники света. Это необычайное проявление божественной силы требует большой концентрации. Если этот результат будет достигнут, жрец может продолжать концентрироваться. *Все* источники света в радиусе 500' начинают тускнеть. За каждый раунд концентрации жреца источники света гаснут на 1d20%. Факелы все еще горят, но их пламя, кажется, с каждой секундой дает все меньше света. Ведущий бросает кубик каждый раунд, пока жрец сохраняет концентрацию. Когда общее количество достигает 100%, все источники света полностью гаснут, и местность вокруг жреца в полной темноте (для всех в пределах 500′ - солнце все еще светит в других королевствах). Как только все источники света погаснут, радиус эффекта начинает увеличиваться еще на 1d20 ′за раунд концентрации. Максимальный диапазон – УЗ жреца умноженный на 1000′. Эффект длится, пока жрец концентрируется. Когда концентрация нарушена, свет возвращается с той же скоростью, с которой он ушел; если свет исчезал 7 раундов, потребуется 7 раундов, чтобы он вернулся.

Обнаружение Зла

Уровень: 1 | Дистанция: радиус 60′ от жреца или больше (см. ниже) | Длительность: 6 ходов (10 мин)
Время чтения: 1 действия | Спасбросок: воля vs. проверка (иногда)

Общее

Жрец держит святой символ и видит эманации зла перед собой на расстоянии 60′ (или больше). Считается что ширина «взгляда» 5′. Понятие зла зависит от жреца: существа с противоположным мировоззрения, нечестивых по отношению к божеству жреца и тех, у кого явно злые намерения. В зависимости от силы заклинания можно обнаруживать более хитрые опасности. Это заклинание не раскрывает существ, которые скрыты, но информирует, что злые намерения исходят из определенного места. Заклинание можно изменить, для обнаружения добра, это дает обнаружение существ своего мировоззрения, с общим богом или с похожими святыми целями.

Манифест

Бросок 1d3: (1) злые существа слегка светятся, когда их видит жрец; (2) небесный хор трубит резкими предупреждающими звуками, когда жрец видит злое существо; (3) злые существа испускают ужасные темные тени во всех направлениях, скрывая свой вид покровом тьмы.

1-11 Неудача.

12-13 Обнаружить существ противоположного мировоззрения, и вещи опасные по своей природе (ловушки и проклятое оружие). Злые существа делают спасбросок Воли против проверки заклинания, при успехе остаются незамеченными.

14-17 Обнаружить существ противоположного мировоззрения и вещи опасные по своей природе (ловушки и проклятое оружие). Злые существа не получают спасбросок Воли, чтобы оставаться незамеченными.

18-19 В радиусе 120′ во всех направлениях от жреца обнаруживаются существа противоположного мировоззрения, и вещи изначально опасные по своей природе (например, ловушки и проклятое оружие). Злые существа не получают спасбросок Воли, чтобы оставаться незамеченными.

20-23 Жрец сразу узнает обо всех злых существах и вещах в радиусе 180′. Кроме того, злые существа и предметы сияют слабым неземным сиянием, видимым союзникам жреца.

24-27 Жрец сразу узнает обо всех злых существах и вещах в радиусе 180′. Злые существа и вещи сияют слабым неземным сиянием, видимым союзникам жреца. Еще жрец знает о существах со злыми для него намерениями, даже для существ с не противоположным мировоззрением. Например, будет обнаружен как безмозглый, но агрессивный паук, так и голодный медведь, желающий съесть жреца.

28-29 Жрец сразу узнает обо всех злых существах и вещах в радиусе 180′. Злые существа и вещи сияют слабым неземным сиянием, видимым союзникам жреца. Еще жрец знает о существах со злыми для него намерениями, даже для существ с не противоположным мировоззрением. Например, будет обнаружен как безмозглый, но агрессивный паук, так и голодный медведь, желающий съесть жреца. Существа, обнаруженные этим заклинанием, страдают от света истины, получая -1 к броскам атаки, урона, проверкам навыков, заклинаний и спасброскам, пока они в радиусе заклинания.

30-31 Жрец сразу узнает обо всех злых существах и вещах в радиусе 240′. Злые существа и вещи сияют слабым неземным сиянием, видимым союзникам жреца. Еще жрец знает о существах со злыми для него намерениями, даже для существ с не противоположным мировоззрением. Например, будет обнаружен как безмозглый, но агрессивный паук, так и голодный медведь, желающий съесть жреца. Существа, обнаруженные этим заклинанием, страдают от света истины, получая -2 к броскам атаки, урона, проверкам навыков, заклинаний и спасброскам, пока они в радиусе заклинания.

32+ Жрец сразу узнает обо всех злых существах и вещах в радиусе 300′. Злые существа и вещи сияют слабым неземным сиянием, видимым союзникам жреца. Еще жрец знает о существах со злыми для него намерениями, даже для существ с не противоположным мировоззрением. Например, будет обнаружен как безмозглый, но агрессивный паук, так и голодный медведь, желающий съесть жреца. Существа, обнаруженные этим заклинанием, страдают от света истины, получая -4 к броскам атаки, урона, проверкам навыков, заклинаний и спасброскам, пока они в радиусе заклинания.

Обнаружение Магии

Уровень: 1 | Дистанция: 30′ или больше | Длительность: 2 хода (10 мин)
Время чтения: 2 действия | Спасбросок: воля vs. проверки заклинания (иногда)

Общее Жрец знает, были ли наложены чары на человека, место или вещь в пределах досягаемости. Это конус длиной 30′ и шириной 30′ на конце, исходящий из священного символа жреца.

Манифест Смотрите ниже.

1-11	Неудача.
12-13	Жрец знает о магических чарах на вещах или существах в досягаемости. Это оружие или доспехи, которые носит существо, наложенные заклинания. Жрец не может различить, какие именно места целей магические. Например, существо, зачарованное заклинанием или с магическим оружием, выглядят просто «магическими», и истинные масштабы, и природа магии не всегда очевидны. Жрец не получает никакой информации о природе магических чар, только о их существовании. Разумные магические существа, желающие скрыть свою магическую природу, могут сделать спасброска Воли. Предметы за 3′ дерева, 1′′ твердого металла или 1′ камня не обнаруживаются.
14-17	Жрец знает о магических чарах на вещах или существах в досягаемости. Это оружие или доспехи, которые носит существо, наложенные заклинания. Жрец не может различить, какие именно места целей магические. Например, существо, зачарованное заклинанием или с магическим оружием, выглядят просто «магическими», и истинные масштабы, и природа магии не всегда очевидны. Жрец не получает никакой информации о природе магических чар, только о их существовании. Предметы за 3′ дерева, 1′′ твердого металла или 1' камня не обнаруживаются.
18-19	Жрец может точно определить, какие вещи или существа магически зачарованы в досягаемости. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы экипировки на существе и делает ли это существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или сила его крови. Кроме того, жрец получает приблизительную оценку силы магии, которая выражается как приблизительный уровень заклинания, общий диапазон бонуса для оружия или брони и так далее. Предметы за 3′ дерева, 1′′ твердого металла или 1′ камня не обнаруживаются.
20-23	Жрец может точно определить, какие вещи или существа магически зачарованы в досягаемости. Кроме того, заклинание раскрывает существ с неестественным происхождением (например, внепланарных существ, демонов, дьяволов, небожителей, нежить и т. д.). Жрец может различать магических существ и таких неестественных. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы на существе и делает ли это существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или из-за силы в его крови. Кроме того, жрец получает примерную оценку силы магии, это приблизительный уровень заклинания, общий бонуса для оружия или доспехов и так далее. Предметы за 3′ дерева, 1′′ твердого металла или 1′ камня не обнаруживаются.
24-27	Жрец может точно определить, какие вещи или существа магически зачарованы в досягаемости. Кроме того, заклинание раскрывает существ неестественного происхождения (например, внепланарных существ, демонов, дьяволов, небожителей, нежить и т. д.). Жрец может различать магических существ и таких неестественных. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы экипировки на существе и делает ли существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или из-за силы в его крови. Кроме того, жрец получает очень точное понимание силы и природы магии: он знает, что предмет - это *меч* +2 или что дверь охраняется заклинанием *запечатать проход* 3 уровня. Наконец, заклинание действует через любой препятствующий материал (камень, дерево или железо на любом расстоянии в досягаемости).
28-29	В увеличенном радиусе до 120′ жрец может определить, какие вещи или существа зачарованы магией. Кроме того, заклинание раскрывает существ неестественного происхождения (например, внепланарных существ, демонов, дьяволов, небожителей, нежить и т. д.). Жрец может различать магических существ и таких неестественных. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы экипировки на существе и делает ли существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или из-за силы в его крови. Кроме того, жрец получает очень точное понимание силы и природы магии: он знает, что предмет - это *меч* +2 или что дверь охраняется заклинанием *запечатать проход* 3 уровня. Наконец, заклинание действует через любой препятствующий материал (камень, дерево или железо на любом расстоянии в досягаемости).

30-31 В увеличенном радиусе до 120′ и длительностью до 4 ходов (10 мин) жрец определяет, какие вещи или существа зачарованы магией. Кроме того, заклинание раскрывает существ неестественного происхождения (внепланарных существ, демонов, дьяволов, небожителей, нежить и т. д.). Жрец может различать магических существ и таких неестественных. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы экипировки на существе и делает ли существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или из-за силы в его крови. Кроме того, жрец получает очень точное понимание силы и природы магии: он знает, что предмет - это *меч* +2 или что дверь охраняется заклинанием *запечатать проход* 3 уровня. Наконец, заклинание действует через любой препятствующий материал (камень, дерево или железо на любом расстоянии в досягаемости).

32+ В увеличенном радиусе *прямой видимости* и длительностью 1 часа жрец определяет, какие вещи или существа зачарованы магией. Кроме того, заклинание раскрывает существ неестественного происхождения (внепланарных существ, демонов, дьяволов, небожителей, нежить и т. д.). Жрец может различать магических существ и таких неестественных. Он может сказать, зачаровано ли оружие или предметы экипировки на существе и делает ли существо, которое в целом считается «магическим», это из-за своего плаща или из-за силы в его крови. Кроме того, жрец получает очень точное понимание силы и природы магии: он знает, что предмет - это *меч* +2 или что дверь охраняется заклинанием *запечатать проход* 3 уровня. Наконец, заклинание действует через любой препятствующий материал (камень, дерево или железо на любом расстоянии в досягаемости).

Пища от богов

Уровень: 1 Дистанция: 30′ Длительность: 24 часа (см. ниже) Время чтения:: 1 ход (10 мин) Спасбросок: нет

Общее	Жрец призывает силу своего божества накормить людей. Оно либо делает несъедобную пищу съедобной, либо волшебным образом создает яства, когда нет другой еды и питья. Магически созданная пища - это губчатая, серая и безвкусная субстанция, портится через 24 часа. Волшебно созданная вода - чистая дождевая вода, остается пригодной до тех пор, пока правильно хранится
Манифест	Бросок 1d4: (1) появляется светящийся стол полный еды, а затем исчезает, оставляя только еду; (2) пища падает с небес, собираясь на плоских поверхностях или поднятых к небу руках; (3) жреца рвет магически созданной пищей и водой; (4) несъедобные вещества, такие как дерево, камень и грязь, превращаются в съедобное вещество.
1-11	Неудача.
12-13	Жрец может очистить ранее существующую, но испорченную еду и испорченную воду, чтобы накормить до 1d6+УЗ человек. Это заклинание просто делает несъедобную пищу съедобной. Не действует на яд. Этот результат не создает новую пищу или воду из воздуха.
14-17	Жрец создает пищу и воду из воздуха, создавая достаточно, чтобы накормить 5+УЗ человек.
18-19	Жрец создает пищу и воду из воздуха, создавая достаточно, чтобы накормить 10+УЗ человек.
20-23	Жрец создает пищу и воду из воздуха, создавая достаточно, чтобы накормить 15+УЗ человек.
24-27	Жрец создает пищу и воду из воздуха, создавая достаточно, чтобы накормить 20+УЗ человек.
28-29	Жрец создает из воздуха достаточно еды и воды, чтобы накормить 30+УЗ человек, *или* сделать восстанавливающий героический пир для 5 человек. Еда и питье героического пира дают все преимущества полноценного ночного сна, восстанавливают одно очко временного урона характеристикам и лечит 1d4+УЗ единиц урона.
30-31	Жрец создает из воздуха достаточно еды и воды, чтобы накормить 30+УЗ человек, *и* сделать восстанавливающий героический пир для 10 человек. Еда и питье героического пира дают все преимущества полноценного ночного сна, восстанавливают два очка временного урона характеристикам и лечит 1d6+УЗ единиц урона.
32+	Земля открывается, чтобы обеспечить верных последователей жреца изобилием еды и питья. Все пригодные к этому места, в пределах прямой видимости жреца, начинают приносить еду. Это включает в себя природные источники, такие как поля, фруктовые деревья, внезапно растет зерно и фрукты; даже дикие животные приходят и падают к ногам жреца, принося себя на заклание. Это божественное чудо дает достаточно сытной пищи, чтобы накормить до 100 человек. Кроме того, отборные блюда дают восстанавливающий героический пир для 15. Еда и питье героического пира дают все преимущества полноценного ночного сна, восстанавливают до трех единиц временного урона характеристикам и лечат 1d10+УЗ единиц урона.

Святое Убежище

Уровень: 1	Дистанция: на себя или других	Длительность: 1 раунд или дольше
	Время чтения:: 1 действие	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

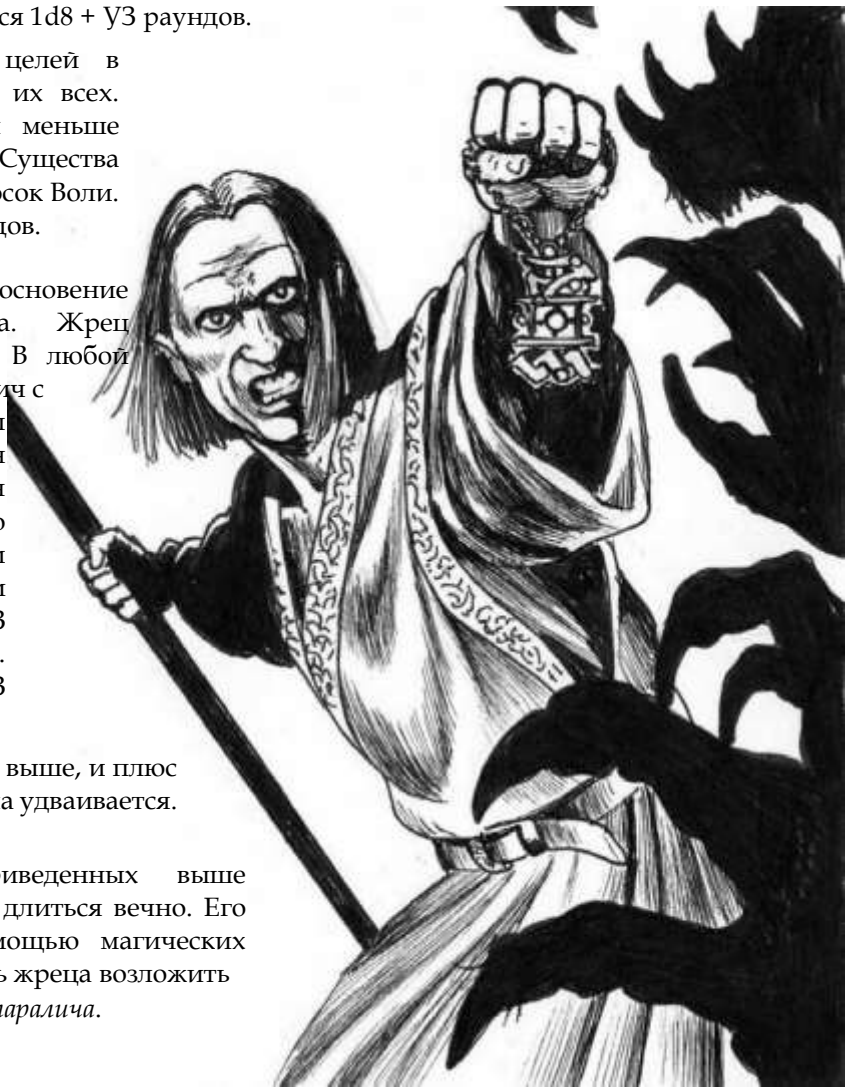
Общее	Жрец вызывает убежище, где он и его союзники защищены от угроз.
Манифест	Бросок 1d4: (1) сияющая аура; (2) ангельский нимб; (3) луч света сверху; (4) «легкость ног», из-за которой жрец кажется парящим над землей.
1-11	Неудача.
12-13	Врагам трудно сосредоточить атаки на жреце. Жрецу легче уклоняться от их атак. Все атаки на жреца в следующем раунде получают штраф -2.
14-17	Враги вынуждены сосредоточить свои атаки на других целях. Если врагу разумно атаковать другую цель, он должен это делать. Чтобы противостоять этому принуждению и атаковать жреца, надо сделать спасбросок Воли против проверки заклинания. Если жрец единственная цель, существу не нужно делать спасбросок, чтобы атаковать. Этот эффект длится 1 ход (10 мин). Заклинание рассеивается, если жрец атакует или выполняет какие-либо агрессивные действия.
18-19	Враги вынуждены сосредоточить свои атаки на других целях. Пока врагу разумно атаковать какую-то другую цель, он должен сделать это. Чтобы противостоять принуждению и атаковать жреца, враг должен сделать спасбросок Воли против проверки заклинания. Этот спасбросок Воли требуется, даже если жрец *единственная* цель. Этот эффект длится 1 ход (10 мин). Заклинание рассеивается, если жрец атакует или выполняет какие-либо агрессивные действия.
20-23	Враги вынуждены сосредоточить свои атаки на других целях. Пока врагу разумно атаковать другую цель, он должен сделать это. Существа 3 КЗ или меньше не могут атаковать жреца каким-либо образом. Существа 4 КЗ и больше могут сделать спасбросок Воли, чтобы атаковать жреца. Это спасбросок Воли требуется, даже если жрец *единственная* цель. Этот эффект длится 1 ход (10 мин). Заклинание рассеивается, если жрец атакует или выполняет любые агрессивные действия.
24-27	Жрец создает святое убежище, для себя и двух союзников в пределах 5'. Защищенные союзники должны оставаться в 5', чтоб эффект не закончился. Враги вынуждены сосредоточить атаки на других целях. Пока врагу разумно атаковать другую цель, он должен сделать это. Существа 3 КЗ и меньше не могут атаковать любым образом; существа 4 КЗ и больше могут сделать спасбросок Воли. Этот эффект длится 1 ход (10 мин). Заклинание рассеивается, если жрец или *любой из защищенных союзников* атакуют или предпринимают любое агрессивные действия.
28-29	Жрец может обозначить место как святое убежище. Это должно быть здание или отдельное место площадью до 5 000 квадратных футов; например, церковь, лесная роща или пещера. Этот эффект длится 1d7 дней. Существа в этом месте получают эффекты заклинания следующим образом, при условии, что они служат божеству жреца: враги с менее 6 КЗ не могут атаковать, если не используют магическое оружие, враги 7+ КЗ или с магическим оружием должны сделать спасбросок Воли против проверки заклинания. Эффект на любого человека снимается, если он делает агрессивное действие. Обратите внимание, враги могут *войти* в святилище и поговорить; но не могут атаковать
30-31	Жрец может обозначить место как святое убежище. Это должно быть здание или отдельное место площадью до 5 000 квадратных футов; например, церковь, лесная роща или пещера. Этот эффект длится 1d7+3 недель. Существа в этом месте получают эффекты заклинания следующим образом, при условии, что они служат божеству жреца: враги с менее 6 КЗ не могут атаковать, если не имеют магическое оружие, враги 7+ КЗ или с магическим оружием должны сделать спасбросок Воли против проверки заклинания. Эффект на любого человека снимается, если он делает агрессивное действие. Обратите внимание, враги могут *войти* в убежище и поговорить; но не могут атаковать
32+	Жрец может обозначить место как святое убежище. Это должно быть здание или отдельное место площадью до 10 000 квадратных футов; например, церковь, лесная роща или пещера. Это место становится священным навсегда, пока божество жреца сохраняет уважение к работе и действиям жреца. Существа в этом месте получают эффекты заклинания следующим образом, при условии, что они служат божеству жреца: враги с менее 6 КЗ не могут атаковать, если они не используют магическое оружие, а враги с 7+ КЗ или с магическим оружием должны сделать спасбросок Воли против проверки заклинания для атаки. Эффект на любого человека снимается, если он делает агрессивное действие. Обратите внимание, что враги *войти* в убежище и поговорить с людьми; они просто не могут атаковать или совершать другие агрессивные действия.

Паралич

Уровень: 1	Дистанция: касания или больше	Длительность: 1 раунд или дольше
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее	Свет божества жреца не дает его врагам поднять руку для совершения злодеяний.
Манифест	Бросок 1d4: (1) треск электричества; (2) черные липкие щупальца; (3) белесая бледность; (4) эфирный серый туман.

1-11	Неудача.
12-13	Руки жреца и холодное оружие заряжены силой паралича. Жрец должен провести обычную атаку в следующем раунде. Если успешно, он наносит обычный урон, и его противник должен сделать спасбросок Воли, иначе будет парализован. Парализованное существо не может двигаться или предпринимать какие-либо физические действия в течение 1d6+УЗ раундов.
14-17	Руки жреца и холодное оружие заряжены силой паралича. Заряд остается на 1d4 + УЗ раунда. Любая атака жреца в этот период наносит обычный урон и парализует, если цель проваливает спасбросок Воли. Парализованное существо не может двигаться или предпринимать какие-либо физические действия в течение 1d6+УЗ раундов.
18-19	Оружие ближнего и дальнего боя жреца наполнены силой паралича. Заряд остается на 1d4 + УЗ раундов. Любая атака жреца в этот период наносит обычный урон и парализует, если цель проваливает спасбросок Воли. Парализованное существо не может двигаться или выполнять какие-либо физические действия в течение 1d6 + УЗ раундов.
20-23	Жрец выбирает одно существо в пределах 30′ и парализует его словом. Если у существа 2 КЗ или меньше, оно автоматически парализован. Если 3 КЗ или больше, он получает спасбросок Воли для сопротивления. Паралич длится 1d8 + УЗ раундов.
24-27	Жрец выбирает до трех целей в пределах 100′ и парализует их всех. Любое существо 4 КЗ или меньше автоматически парализовано. Существа 5 КЗ или более делает спасбросок Воли. Паралич длится 2d6+УЗ раундов.
28-29	Жрец наделяет свое прикосновение силой парализовать врага. Жрец сохраняет его на 24 часов. В любой момент он может снять паралич с помощью слова. Чтобы коснуться сопротивляющейся цели, требоваться рукопашная атака. Существо, которого коснулись, автоматически парализовано, если 6 КЗ или меньше. Существа 7+ КЗ получают спасбросок Воли. Паралич длится 4d6 + УЗ часов.
30-31	Выберите любой из эффектов выше, и плюс к этому длительность паралича удваивается.
32+	Выберите любой из приведенных выше эффектов, но паралич будет длиться вечно. Его можно снять только с помощью магических средств, таких как способность жреца возложить руки или заклинание *снятие паралича*.



Защита от зла

Уровень: 1	Дистанция: на себя или больше	Длительность: 1 ход (10 мин) за УЗ
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: различный

Общее	Жрец призывает свое божество защитить его от зла. Его защищают, даже если он не осознает явную опасность. Определение «зла» зависит от жреца: обычно оно включает в себя существ противоположного мировоззрения, тех, кто нечестиво относится к божеству жреца, и тех, кто имеет злые намерения. В зависимости от силы заклинания он может обнаруживать даже более хитрые опасности. Это заклинание можно изменить, чтобы защитить от добра.
Манифест	Бросьте 1d3: (1) полупрозрачный святой символ; (2) слабая защитная аура; (3) светящийся ореол.
1-11	Неудача.
12-13	Жрец получает бонус +1 к спасброскам от злых эффектов, злых существ, нежити, демонов и всего, что нечестиво для его веры.
14-17	Жрец получает бонус +1 к спасброскам от злых эффектов, злых существ, нежити, демонов и всего, что нечестиво для его веры. Кроме того, все попытки атаковать жреца злыми или нечестивыми существами совершаются со штрафом -1.
18-19	Жрец получает бонус +1 к спасброскам от злых эффектов, злых существ, нежити, демонов и или всего, что нечестиво для его веры. Кроме того, все попытки атаковать жреца злыми или нечестивыми существами совершаются со штрафом -1. Наконец, все раны, полученные от злых нечестивых источников, уменьшаются на 1 очко за кубик (минимум 1 урон за кубик).
20-23	В отношении злых эффектов, злых существ и всего, что нечестиво для веры жреца, жреца и все союзники в радиусе 10′ получают следующее. Бонус +1 к спасброскам от злых существ, броски атаки врага против них получают штраф -1, а урон от злых источников уменьшается на 1 очко за кубик (минимум 1 урон за кубик).
24-27	В отношении злых эффектов, злых существ и всего, что нечестиво для веры жреца, жреца и все союзники в радиусе 20′ получают следующее. Бонус +2 к спасброскам от злых существ, броски атаки врага против них получают штраф -2, а урон от злых источников уменьшается на 2 очко за кубик (минимум 1 урон за кубик).
28-29	В отношении злых эффектов, злых существ и всего, что нечестиво для веры жреца, жреца и все союзники в радиусе 30′ получают следующее. Бонус +3 к спасброскам от злых существ, броски атаки врага против них получают штраф -3, а урон от злых источников уменьшается на 3 очко за кубик (минимум 1 урон за кубик).
30-31	Злые эффекты, злые существа и все остальное, что нечестиво для веры жреца, чувствует боль приближаясь к жрецу. Любое такое существо, подойдя на расстояние 40′ от жреца, получает урон 1d4 + УЗ каждый раунд при активации жреца. Это происходит автоматически, потому что вы находитесь рядом со жрецом. Кроме того, жрец и все союзники в радиусе 40′ получают бонус +4 к спасброскам от злых существ, броски атаки противника по ним получают штраф -4, а урон, полученный от злых источников, уменьшается на 4 очка за кубик (минимум 1 урон за кубик).
32+	Злые эффекты, злые существа и все остальное, что нечестиво для веры жреца, чувствует боль приближаясь к жрецу. Любое такое существо, подойдя на расстояние 40′ от жреца, получает урон 2d6 + УЗ каждый раунд при активации жреца. Это происходит автоматически, потому что вы находитесь рядом со жрецом. Кроме того, жрец и все союзники в радиусе 40′ получают бонус +4 к спасброскам от злых существ, броски атаки противника по ним получают штраф -4, а урон, полученный от злых источников, уменьшается на 4 очка за кубик (минимум 1 урон за кубик).

Устойчивость к холоду и жаре

Уровень: 1 | Дистанция: на себя или больше | Длительность: 1 раунд или дольше
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: отсутствует

Общее	Жрец отражает эффекты холода или жары, защищая себя и других. Он может выдержать такие условия без неудобств. При наложении заклинания жрец выбирает, чему противостоять. Можно использовать заклинание дважды и для сопротивления обоим эффектам.
Манифест	Бросьте 1d3: (1) красноватая аура; (2) мерцающие волны тепла; (3) голубоватый оттенок кожи.
1-11	Неудача.
12-13	Жрец противодействует вредному воздействию холода или тепла на свое тело. Он может игнорировать до 5 единиц урона от холода или тепла/огня в следующем раунде. Если вы получили больше 5 очков, вычтите 5 из результата, чтобы определить окончательный урон.
14-17	Жрец противодействует вредному воздействию холода или тепла на свое тело. Он может игнорировать до 5 единиц урона от холода или тепла/огня в течении 1d6+УЗ раундов. Если вы получили больше 5 очков, вычтите 5 из результата, чтобы определить окончательный урон.
18-19	Жрец противодействует вредному воздействию холода или тепла на свое тело. Он может игнорировать до 10 единиц урона от холода или тепла/огня в течении 1d8+УЗ раундов. Если вы получили больше 10 очков, вычтите 10 из результата, чтобы определить окончательный урон.
20-23	Жрец противодействует вредному воздействию холода или тепла на свое тело. Он может игнорировать до 10 единиц урона от холода или тепла/огня в течении 1d8+УЗ раундов. Если вы получили больше 10 очков, вычтите 10 из результата, чтобы определить окончательный урон. Еще жрец получает +4 ко всем спасброскам для сопротивления эффектам холода или жары.
24-27	Жрец защищает не только себя, но и других. Жрец создает сферу сопротивления, с радиусом 10′ от себя. Каждый в этой сфере имеет сопротивление до 10 единиц урона от холода или тепла за раунд и получить бонус +2 ко всем спасброскам от эффектов, основанных на холода или жаре. Жрец должен концентрироваться, чтобы поддерживать сферу, длительность до 1 хода (10 мин).
28-29	Жрец защищает не только себя, но и других. Жрец создает сферу сопротивления, с радиусом 20′ от себя. Каждый в этой сфере имеет сопротивление до 20 единиц урона от холода или тепла за раунд и получить бонус +4 ко всем спасброскам от эффектов, основанных на холода или жаре. Жрец должен концентрироваться, чтобы поддерживать сферу, длительность до 1 хода (10 мин).
30-31	Жрец защищает не только себя, но и других. Жрец создает сферу сопротивления, с радиусом 20′ от себя. Каждый в этой сфере имеет сопротивление до 20 единиц урона от холода или тепла за раунд и получить бонус +4 ко всем спасброскам от эффектов, основанных на холода или жаре. Сфера работает без концентрации в течение 1d10 + УЗ раундов, Каждый раз, когда срок подходит к концу, жрец может концентрироваться на один раунд, чтобы продлить эффект еще на 1d10+УЗ раундов до максимальной продолжительности в один час.
32+	Жрец защищает не только себя, но и других. Жрец создает сферу сопротивления, с радиусом 50′ от себя. Каждый в этой сфере имеет сопротивление до 30 единиц урона от холода или тепла за раунд и получить бонус +6 ко всем спасброскам от эффектов, основанных на холода или жаре. Сфера работает без концентрации в течение 1d6 + УЗ *ходов* (10 мин), Каждый раз, когда это время подходит к концу, жрец может концентрироваться на один раунд, чтобы продлить эффект еще на 1d6+УЗ *ходов* (10 мин) до максимальной продолжительности в один день.

Ясновидение

Уровень: 1	Дистанция: на себя	Длительность: 1 раунд и дольше	Время чтения: 1 ход	Спасбросок: нет

Общее	Используя карты, кости или какой-либо другой метод, подходящий жрецу, он предсказывает будущее. Поступая так, жрец понимает, к каким последствиям приведут его действия.
Манифест	Бросок 1d3: (1) на лбу жреца появляется третий глаз; (2) глаза жреца светятся; (3) глаза жреца закрыты, но он все еще может видеть.
1-11	Неудача.
12-13	В течение одного раунда жрец заглядывает в будущее. Делая это, он понимает наиболее по эффективный способ выполнения любого действия. Жрец получает бонус +4 к одному броску своему выбору в следующем раунде, будь то бросок атаки, бросок урона, проверка навыков, проверка заклинания или что-то еще.
14-17	У жреца есть подсказка о возможных событиях. В следующем раунде он должен сосредоточиться на выборе, сделанным в следующие 30 минут. Например, он может выбирать, в какую сторону повернуть в подземелье или войти ли в комнату. Жрец понимает, принесет ли это действие ему пользу или вред. Вероятность, что полученное жрецом ощущение верно, составляет 75%.
18-19	У жреца есть подсказка о возможных событиях. В следующем раунде он должен сосредоточиться на выборе, сделанным в следующие 30 минут. Например, он может выбирать, в какую сторону повернуть в подземелье или войти ли в комнату. Жрец понимает, принесет ли это действие ему пользу или вред. Вероятность, что полученное жрецом ощущение верно, составляет 80%.
20-23	У жреца есть подсказка о возможных событиях. В следующем раунде он должен сосредоточиться на выборе, сделанным в следующие 30 минут. Например, он может выбирать, в какую сторону повернуть в подземелье или войти ли в комнату. Жрец понимает, принесет ли это действие ему пользу или вред. Вероятность, что полученное жрецом ощущение верно, составляет 85%.
24-27	В течение следующего *часа* жрец постоянно ощущает возможные варианты. При каждом важном решении или моменте он получает предчувствие сулит ли ему это действие благо. Для любого действия существует 85% вероятность того, что предчувствие верно. Концентрируясь, жрец может получить представление о том, будет ли будущее действие (выполняемое в течение следующего часа) проклятием или благом.
28-29	В течение следующего *часа* жрец постоянно ощущает возможные варианты. При каждом важном решении или моменте он получает предчувствие сулит ли ему это действие благо. Для любого действия существует 90% вероятность того, что предчувствие верно. Концентрируясь, жрец может получить представление о том, будет ли будущее действие (выполняемое в течение следующего часа) проклятием или благом.
30-31	В течение следующего *дня* жрец постоянно ощущает возможные варианты. При каждом важном решении или моменте он получает предчувствие сулит ли ему это действие благо. Для любого действия существует 90% вероятность того, что предчувствие верно. Концентрируюсь, жрец может получить представление о том, будет ли будущее действие (выполняемое в течение следующего дня) проклятием или благом. Например, жрец может предугадать результаты великой битвы, которая состоится завтра, и почувствовать, что, хотя он выйдет из битвы невредимым, это будет вредно для его церкви.
32+	Жрец прочитал скрижали времени. В течение следующего *месяца* он постоянно ощущает возможные варианты. При каждом важном решении или моменте он получает предчувствие сулит ли ему это действие благо. Для любого действия существует 99% вероятность того, что предчувствие верно. Концентрируясь, жрец может получить представление, будет ли будущее действие (выполняемое в течение следующего дня) проклятием или благом. Например, жрец может предугадать результаты великой битвы, которая состоится завтра, и почувствовать, что, хотя он выйдет из битвы невредимым, это будет вредно для его церкви. Вдобавок жрец получает бонус +1 ко всем броскам, пока активно второе зрение, что отражает его общее понимание всех последствий.

Слово приказа

Уровень: 1	Дистанция: 30′ или больше	Длительность: 1 раунд и дольше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее	Жрец произносит могущественное слово, несущее в себе волю его божества. Существа, должно слышащие слово, обязаны подчиняться. Слово должно быть одним и описывать действие. Например, «иди», «атакуй», «отступи», «говори», «плыви», «пресмыкайся», «молчи» и т. д. Слово быть произнесено в направлении разумной цели в радиусе. Цель делает спасбросок Воли; при неудачи цель подчиниться команде в следующем раунде. Приказ интерпретируется естественными мыслительными процессами существа; например, команда «атаковать» травоядному может иметь другой смысл, чем хищнику. Приказ не может быть длиннее одного слова и может быть неправильно истолковано. Если приказ полностью противоречит естественному инстинкту существа, оно получает бонус +4 к спасброску Воли на сопротивление; например, приказание пустынной ящерице «плыть» или приказать кому-угодно «умри».
Манифест	Бросок 1d4: (1) раздается громким голосом; (2) повторяется много раз; (3) слово исходит отовсюду, включая воздух и землю; (4) слово появляется в небе огненными буквами перед тем, как рассеяться.
1-11	Неудача.
12-13	Жрец может произнести слово на цель в пределах 30′. Если существо проваливает спасбросок, оно должно подчиняться приказу в течение одного раунда.
14-17	Жрец может произнести слово на цель в пределах 30′. Если существо проваливает спасбросок, оно должно подчиняться команде в течение 1d6+УЗ раундов.
18-19	Жрец может произнести слово на цель в пределах 30′. Он может сочетать слово команды с жестом, проясняющим его намерение. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. Если существо проваливает спасбросок, оно должно подчиняться команде в течение 1d6+УЗ раундов.
20-23	Жрец может произнести слово на цель в пределах 30′. Он может сочетать слово команды с жестом, проясняющим его намерение. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. При провале спасброска, существо должно подчиняться команде в течение 1d6+УЗ *ходов* (10 мин)
24-27	Жрец может произнести слово на несколько целей в пределах 60′. Он может выбрать до шести существ, каждое из которых в пределах досягаемости и прямой видимости. Приказ применяется ко всем целям, и каждая цель кидает Спасбросок. Жрец может сочетать слово приказа с жестом, поясняющим его намерения. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. При провале спасброска, она должна подчиняться команде 1d6+УЗ ходов (10 мин).
28-29	Жрец может произнести слово на несколько целей в пределах 200′. Он может выбрать до 1d6 целей за каждый уровень заклинателя, каждое из которых в пределах досягаемости и прямой видимости. Приказ применяется ко всем целям, и каждая цель кидает Спасбросок. Жрец может сочетать слово приказа с жестом, поясняющим его намерения. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. При провале спасброска, она должна подчиняться команде 1d7+УЗ дней. Цель кидает новый спасбросок Воли каждое утро.
30-31	Жрец может произнести слово на несколько целей в пределах мили. Он может выбрать до 50 целей за каждый уровень заклинателя (да 50), каждое в пределах досягаемости и прямой видимости. Приказ применяется ко всем целям. Цели с 2 КЗ или меньше автоматически поражаются; цель с более высоким КЗ кидает спасбросок. Жрец может сочетать слово приказа с жестом, поясняющим его намерения. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. Голос жреца магически усиливается, так что все цели могут его слышать. При провале спасброска, она должна подчиняться команде 1d7+УЗ *дней*. Цель кидает новый спасбросок Воли каждое утро.
32+	Жрец может произнести слово на *все* цели которые он видит. Он может *исключить* до 10 целей за каждый уровень заклинателя, но все остальные цели будут затронуты. Приказ применяется ко всем целям. Цели с 2 КЗ или меньше автоматически поражаются, с большим КЗ кидает спасбросок. Жрец может сочетать слово приказа с жестом, поясняющим его намерения. Например, «атаковать» или «идти» указывая на цель пальцем. Голос жреца магически усиливается, так что все цели могут его слышать. При провале спасброска, она должна. подчиняться команде 1d7+УЗ *дней*. Цель кидает новый спасбросок Воли каждое утро.

Заклинания жреца 2 уровня

Изгнание

Уровень: 2	Дистанция: 30′ и больше	Длительность: разная
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверка

Общее

Жрец изгоняет существо обратно, откуда оно пришло. Это заклинание обычно используется, чтобы заставить сверхъестественное существо вернуться на его родной план, хотя его также можно использовать для отправки обычных существ обратно в их логова.

Жрец выбирает одну цель. Это может быть существо в пределах прямой видимости или, которого тут нет, при условии, что есть физическая вещью цели (прядь волос, ноготь, любимое оружие, капля крови и т. д.). Затем жрец произносит заклинание, и оно действуют, как описано ниже.

Манифест

Бросок 1d4: (1) серебристые эфирные цепи обвиваются вокруг цели и стягивают ее; (2) на цель оседает густой туман; (3) когтистая рука тянется вниз с небес, чтобы отправить цель, откуда она пришла; (4) цель просто мигает и перестает существовать.

1-13 Неудача.

14-15 Для следующего хода цель должна делать спасбросок воли, чтобы подойти к жрецу на 30′. При провале не может подойти ближе 30′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 30′ цель получает священный урон 1d4 + УЗ каждый раунд, хотя этот урон не может убить существо. Если жизнь уменьшена до 0, цель теряет сознание и лечится нормально, когда отойдет от жреца. Если заклинание произносится, когда цель уже находится в пределах 30′, она немедленно получает урон и отбрасывается назад на 30′ за раунд, пока не окажется вне действия заклинания.

16-19 Для следующих 1d6 ходов цель должна делать спасбросок воли, чтобы подойти к жрецу на 60′. При провале не может подойти ближе 60′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 60′ цель получает магический урон 1d8 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни. Если заклинание произносится, когда цель уже находится в пределах 60′, она немедленно получает урон и отбрасывается назад на 30′ за раунд, пока не окажется вне действия заклинания

20-21 Цель целей в пределах 90′ делают спасбросок воли или будет вынуждена вернуться откуда пришла. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа вынуждены отойти на 90′ на следующие 2d6 + УЗ часов. Такие цели не могут подойти ближе 90′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 90′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

22-25 Целей в пределах 120′ делает спасбросок воли или вынуждена вернуться откуда пришла. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа просто вынуждены отойти на 120′ на следующие 1d6 + УЗ дня. Такие цели не могут подойти ближе 90′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 120′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

26-29 До двух целей в пределах 120′ делают спасбросок воли или будут вынуждены вернуться откуда пришли. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа вынуждены отойти на 120′ на следующие 1d6 + УЗ дня. Такие цели не могут подойти ближе 120′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 120′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

30-31 До пяти целей в пределах 120′ делают спасбросок воли или будут вынуждены вернуться откуда пришли. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа вынуждены отойти на 120′ на следующие 1d6 + УЗ дня. Такие цели не могут подойти ближе 90′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 120′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

32-33 До десяти целей в пределах 120′ делают спасбросок воли или будут вынуждены вернуться откуда пришли. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа вынуждены отойти на 120′ на следующие 1d6 + УЗ дня. Такие цели не могут подойти ближе 90′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 120′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

34+ Жрец может выбрать любое число целей в пределах 120′. Они делают спасбросок воли или возвращаются откуда пришли. Сверхъестественные существа, включая демонов, дьяволов, элементалей и других обитателей чужих планов, вынуждены вернуться на свой родной план. Призванные существа (например, с помощью заклинания *призыв животных или монстров*) отправляются обратно, откуда они пришли. Обычные существа вынуждены отойти на 120′ на следующие 1d6 + УЗ дней. Такие цели не могут подойти ближе 120′, использовать дистанционное оружие, даже говорить в сторону жреца или делать другие действия против его. Если заставить подойти ближе 120′ цель получает магический урон 1d12 + УЗ каждый раунд. Урон может убить существо если меньше 0 жизни.

Оковы

Уровень: 2 | Дистанция: 30′ и дальше | Длительность: разная
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее Этим заклинанием жрец связывает сверхъестественное существо и заставляет его подчиняться своей воле. Проще выполняется, если существо было вызвано под контролем другого заклинания. Но можно использовать и для контроля существ на их родных планах.

Жрец может выбрать одно существо, уже находящееся под контролем другого заклинателя и призванное другим заклинанием (*призыв животного, монстра или невидимый слуга*) или существо с нематериального плана (например, демоны, дьяволы, элементалы, духи, привидения и т. д.). Жрец заставляет это существо подчиниться своей воле, а не воле его предыдущего хозяина. Есть спасброску воли для сопротивление, но его *делает другой заклинатель*, а не целевое существо под контролем. При успехе контроль переходит жрецу. Он сохраняет контроль некоторое время, после контроль возвращается обратно (первоначальное заклинание призыва уже может закончиться). Это заклинание не действует на фамильяров или других существ, добровольно подчиняющихся заклинателю, а только на тех, кто находится под принудительным контролем.

При определенных обстоятельствах (см. ниже) жрец может воздействовать и на другие цели.

Существу, находящемуся под контролем жреца, можно приказать совершить любое действие в пределах его возможностей, как у заклинанию *призыва животных*. Существо должно уметь слышать команды жреца и выполнять их. Суицидальные или противоречащие сути существа команды позволяют цели еще один спасбросок воли для сопротивления.

Манифест Бросок 1d3: (1) блестящая пыль появляется в облаке, окружающем цель; (2) сверкающая волшебная веревка связывает цель; (3) подвесной трос падает вниз и прикрепляется к цели.

1-13 Неудача.

14-15 Жрец может выбрать существо с КЗ до 2. При успехе жрец контролирует существо в течение 1d6 раундов.

16-19 Жрец может выбрать существо с КЗ до 4. При успехе жрец контролирует существо в течение 1d6+УЗ раундов.

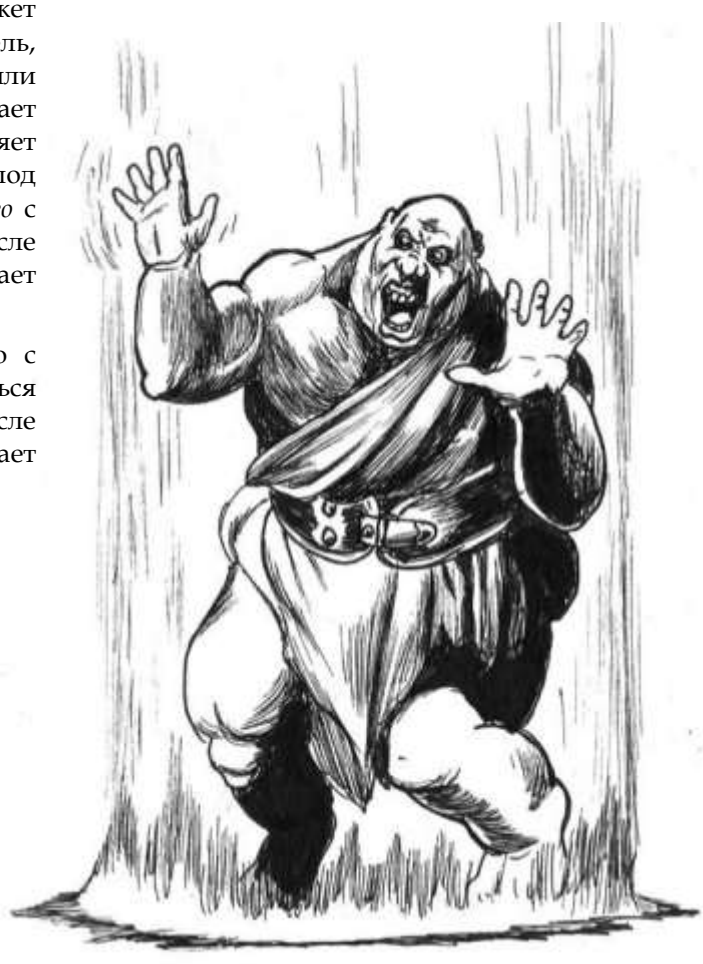
20-21 Жрец может выбрать существо с КЗ до 6. При успехе жрец контролирует существо в течение 2d6+УЗ раундов.

22-25 Жрец может выбрать существо с КЗ до 6. При успехе жрец контролирует существо в течение 2d6+УЗ раундов. Так же жрец может также выбрать целью одно не подконтрольной внепланарное существо с 4 КЗ или меньше, находящееся на неродном плане. Оно делает спасбросок воли. Жрец управляет существом, как если бы оно находилось под действием заклинания *призыв животного* с той же проверкой заклинания. После действия заклинания существо возвращает свою волю.

26-29 Жрец может выбрать существо с КЗ до 8. При успехе жрец контролирует существо в течение 2d6+УЗ *ходов*. Так же жрец может также выбрать целью одно не подконтрольной внепланарное существо с 6 КЗ или меньше, находящееся на неродном плане. Оно делает спасбросок воли. Жрец управляет существом, как если бы оно находилось под действием заклинания *призыв животного* с той же проверкой заклинания. После действия заклинания существо возвращает свою волю.

30-31 Жрец может выбрать существо с КЗ до 8. При успехе жрец контролирует существо в течение 2d6+УЗ *ходов*. Так же жрец может также выбрать целью одно не подконтрольной внепланарное существо с 8 КЗ или меньше, находящееся на неродном плане или любое обычное животное, или неразумное чудовище. Оно делает спасбросок воли. Жрец управляет существом, как если бы оно находилось под действием заклинания *призыв животного* с той же проверкой заклинания. После действия заклинания существо возвращает свою волю.

32-33 Жрец может выбрать существо с КЗ до 12. При успехе жрец контролирует существо в течение 2d6+УЗ *часов*. Так же жрец может также выбрать любую другую цель, разумную или нет, экстрапланарную или нет, до 10 КЗ или меньше. Оно делает спасбросок воли. Жрец управляет существом, как если бы оно находилось под действием заклинания *призыв животного* с той же проверкой заклинания. После действия заклинания существо возвращает свою волю.



34+ Жрец может выбрать любое существо с любым КЗ или уровня и попытаться контролировать его 2d6 + УЗ *дней*. После действия заклинания существо возвращает свою волю.

Снятие паралича

Уровень: 2 | Дистанция: касание и дальше | Длительность: один день или навсегда (см. ниже)
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: нет

Общее Жрец освобождает существо от паралича. Более мощные результаты также устраняют окаменение и другие эффекты ограничивающие движения.

Манифест Бросок 1d3: (1) цель становится невидимой, а затем возвращается в нормальное состояние; (2) группа волшебных существ поднимается из земли, чтобы вернуть цель в нормальное состояние; (3) на цель падает сверкающая золотая завеса; когда она исчезает цель возвращается в нормальное состояние.

1-13	Неудача.
14-15	При касании одно существо немедленно лечится от паралича. Если паралич вызван обычными причинами (перелом спины) или магическим не вечным эффектом (например, *паралич* с низкой проверкой), лечение постоянно. Если паралич был вызван вечным магическим эффектом, паралич исцеляется на один день, но возвращается в начале следующего дня.
16-19	При касании одно существо немедленно и навсегда излечивается от паралича.
20-21	При касании одно существо немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества.
22-25	При касании два существо немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества.
26-29	Два существо на расстоянии до 30′ немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества.
30-31	Все существа на расстоянии до 30′ немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества.
32-33	Все существа на расстоянии до 60′ немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества
34+	Все существа на расстоянии до 120′ немедленно и навсегда излечивается от паралича, а также от любого другого состояния, ограничивающее движения. Например, окаменевшее существо возвращается в обычное состояние. Заклинание также лечит превращения в лед или другие вещества.

Проклятие

Уровень: 2 | Дистанция: взгляд | Длительность: различная (см. ниже)
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: воля vs. проверка заклинания

Общее

Жрец произносит проклятие на другое существо, которое всегда получает спасбросок Воли для сопротивления. Его следует использовать осторожно, поскольку это серьезный акт вмешательства божества. Сильные проклятия, затрагивающие семьи, общины или поколения, считаются грехом. Для более зловещих проклятий подходят длинные ритуалы, занимающие большее время на произнесение заклинания. В приложение С есть примеры обычных проклятий с предысторией, выходящей за рамки игровой механики.

Манифест

Священник должен сформулировать эффект во время произнесения заклинания. Он может включать незначительные физические изменения со стороны цели. Например, «Ваши волосы будут оставаться белыми, пока будет длиться это проклятие» или «Знак грешника будет виден на вашей груди, пока будет длиться это проклятие».

1-13	Неудача.
14-15	Жрец накладывает простое проклятие на одну цель. Это штраф -1 к Удаче на 24 часа.
16-19	Жрец накладывает проклятие на одну цель. Это -2 к удаче и -1 к другому параметру по выбору жреца на неделю. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее.
20-21	Жрец накладывает проклятие на одну цель. Это -2 к удаче и -2 к другому параметру по выбору жреца на неделю. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Иначе жрец может применить конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д.
22-25	Жрец накладывает проклятие на одну цель. Это -2 к удаче и -2 к другому параметру, *и* применяется конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Длительность *вечно* пока не будет выполнено какое-то конкретное условие. Условие должно иметь значение для божества жреца или цели, оно должно быть в выполнимо целью (даже если очень сложно). Например, «вы не можете видеть, пока не поцелуете королеву медузу» или «не можете спать, пока не закроете глаза под могилой бессонного демона»
26-29	Жрец накладывает проклятие на *группу людей*: семью, сообщество, деревню и т. д. Может действовать на группу до 10 человек одновременно, если они часть одной определенной группы. Проклятие это -2 к удаче и -2 к другому параметру, *и* применяется конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Длительность *вечно* пока не будет выполнено какое-то конкретное условие. Условие должно иметь значение для божества жреца или цели, оно должно быть в выполнимо целью (даже если очень сложно). Например, «вы не можете видеть, пока не поцелуете королеву медузу» или «не можете спать, пока не закроете глаза под могилой бессонного демона»
30-31	Жрец накладывает проклятие на *большую группу людей*: семью, сообщество, деревню, жителей замка и т. д. Может действовать на группу до 50 человек одновременно, если они часть одной определенной группы. Проклятие это -2 к удаче и -2 к *двум* другим параметрам, *и* применяется конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Длительность *вечно* пока не будет выполнено какое-то конкретное условие. Условие должно иметь значение для божества жреца или цели, оно должно быть в выполнимо целью (даже если очень сложно). Например, «вы не можете видеть, пока не поцелуете королеву медузу» или «не можете спать, пока не закроете глаза под могилой бессонного демона»
32-33	Жрец накладывает проклятие на *очень большую группу людей*: семью, сообщество, деревню, жителей

замка и т. д. Может действовать на группу до 100 человек одновременно, если они часть одной определенной группы. Проклятие это -4 к удаче и -2 к *трем* другим параметрам, *и* применяется конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Длительность *вечно* пока не будет выполнено какое-то конкретное условие. Условие должно иметь значение для божества жреца или цели, оно должно быть в выполнимо целью (даже если очень сложно). Например, «вы не можете видеть, пока не поцелуете королеву медузу» или «не можете спать, пока не закроете глаза под могилой бессонного демона»

34+ Жрец накладывает проклятие на *невероятно большую группу людей*: семью, сообщество, деревню, жителей замка и т. д. Может действовать на группу до 1000 человек одновременно, если они часть одной определенной группы. *Так же* проклятие распространяется на наследников, пострадавших и распространяется из поколения в поколение, пока не будет снято. Проклятие это -4 к удаче и -2 к *трем* другим параметрам, *и* применяется конкретное физическое или умственное ограничение на одну неделю. Например, цель не может говорить, не может ходить, не может спать, не может видеть и т. д. Можно уменьшить броски атаки, броски урона, характеристики, спасброски, проверки заклинаний, класс брони, скорость (где -1 = -5 ′), очки жизни и так далее. Длительность *вечно* пока не будет выполнено какое-то конкретное условие. Условие должно иметь значение для божества жреца или цели, оно должно быть в выполнимо целью (даже если очень сложно). Например, «вы не можете видеть, пока не поцелуете королеву медузу» или «не можете спать, пока не закроете глаза под могилой бессонного демона»

Святой символ

Уровень: 2	Дистанция: на себя Время чтения: 1 раунд	Длительность: 1d6 раундов и дольше Спасбросок: нет

Общее	Жрец направляет божественную силу своего божества в свой святой символ, который становится точкой сплочения для верующих, оружием праведности и проклятием для нечестивых.
Манифест	Жрец держит свой святой символ вверх и произносит слова молитвы. Он внезапно озаряется ярким светом. Даже когда свет угасает, священный символ жреца горит ярким сиянием.

1-13	Неудача.
14-15	В течение 1d6 раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +1. Он наносит 1d8 + 1 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +2 к урону против нечестивых существ.
16-19	В течение 2d6+УЗ раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +1. Он наносит 1d10 + 1 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +2 к урону против нечестивых существ.
20-21	В течение 2d6+УЗ раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +2. Он наносит 1d10 + 2 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +2 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +1 к спасброскам и проверкам морали.
22-25	В течение 3d6+УЗ раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +2. Он наносит 1d12 + 2 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +4 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +1 к спасброскам и проверкам морали.
26-29	В течение 3d6+УЗ раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +2. Он наносит 1d14 + 2 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +4 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +1 к спасброскам и проверкам морали. *Наконец*, жрец получает +4 ко всем проверкам заклинаний для изгнания нечестивым при использовании своего святого символа, находясь под влиянием этого заклинания
30-31	В течение 3d6+УЗ раундов жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +3. Он наносит 1d16 + 3 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +4 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +2 к спасброскам и проверкам морали. *Наконец*, жрец получает +4 ко всем проверкам заклинаний для изгнания нечестивым при использовании своего святого символа, находясь под влиянием этого заклинания.
32-33	В течение 1d6+УЗ *дней* жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +4. Он наносит 1d16 + 4 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +4 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +2 к спасброскам и проверкам морали. *Наконец*, жрец получает +6 ко всем проверкам заклинаний для изгнания нечестивым при использовании своего святого символа, находясь под влиянием этого заклинания.
34+	В течение 1d6+УЗ *дней* жрец может атаковать своим священным символом, как если бы это было магическое оружие с зачарованием +5. Он наносит 1d20 + 5 урона (плюс модификатор силы) с *дополнительным* бонусом +4 к урону против нечестивых существ. *Вдобавок*, пока жрец виден своим союзникам и последователям, они получают бонус +2 к спасброскам и проверкам морали. *Наконец*, жрец получает +6 ко всем проверкам заклинаний для изгнания нечестивым при использовании своего святого символа, находясь под влиянием этого заклинания.

Взгляд лотоса

Уровень: 2	Дистанция: взгляд	Длительность: 1 раунд и дольше
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверки заклинания

Общее — Жрец гипнотизирует цель непостижимой глубиной взгляда лотоса.

Манифест — В глазах жреца кружатся в калейдоскопе пятна света и тьмы. В глазах пораженных целей пятна вращаются таким же образом.

1-13	Неудача.
14-15	Установив зрительный контакт с одной целью, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Цель делает спасбросок воли. При провале пока жрец концентрируется и поддерживает зрительный контакт, существо остается неподвижным и не может предпринимать никаких действий. Если зрительный контакт прерывается - либо добровольно жрецом, либо из-за того, что цель толкнули, завязали глаза или другим образом, тогда цель восстанавливает свои чувства и может действовать как обычно.
16-19	Установив зрительный контакт с одной целью, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Цель делает спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d6 + УЗ раундов после нарушения контакта. Атака или другая физическая травма (даже встряска) нарушит гипноз. Пока цель загипнотизирована, она выполняет команды жреца, но как их как обкуренный зомби, двигаясь с половинной скорости и со штрафом -2 ко всем действиям. Команды могут быть любые, даже суицидные. Считается, что цель имеет интеллект уровня животного, поэтому возможность выполнять сложные инструкции (или произносить заклинания, если это заклинатель) заблокирована.
20-21	Установив зрительный контакт с одной целью, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Цель делает спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 2d6 + УЗ раундов после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца, но как обкуренный зомби, двигаясь с половинной скорости и со штрафом -2 ко всем действиям. Команды могут быть любые, даже суицидные. Считается, что цель имеет интеллект уровня животного, поэтому возможность выполнять сложные инструкции (или произносить заклинания, если это заклинатель) заблокирована.
22-25	Установив зрительный контакт с одной целью, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Цель делает спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d4 + УЗ *дней* после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца, но как обкуренный зомби, двигаясь с половинной скорости и со штрафом -2 ко всем действиям. Команды могут быть любые, даже суицидные. Считается, что цель имеет интеллект уровня животного, поэтому возможность выполнять сложные инструкции (или произносить заклинания, если это заклинатель) заблокирована. Цель делает новый спасбросок Воли каждый день, чтобы закончить эффект раньше.
26-29	Установив зрительный контакт несколькими целями, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Он может поражать до 10 целей в «конусе взгляда» длиной до 40′ и шириной 40′ в конце. Цели делают спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d8 + УЗ *дней* после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца, но как обкуренный зомби, двигаясь с половинной скорости и со штрафом -2 ко всем действиям. Команды могут быть любые, даже суицидные. Считается, что цель имеет интеллект уровня животного, поэтому возможность выполнять сложные инструкции (или произносить заклинания, если это заклинатель) заблокирована. Цель делает новый спасбросок Воли каждый день, чтобы закончить эффект раньше.
30-31	Установив зрительный контакт несколькими целями, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Он может поражать до 10 целей в «конусе взгляда» длиной до 40′ и шириной 40′ в конце. Цели делают спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d8 + УЗ *недель* после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца, но как обкуренный зомби, двигаясь с половинной скорости и со штрафом -2 ко всем действиям. Команды могут быть любые, даже суицидные. Считается, что цель имеет интеллект уровня животного, поэтому

возможность выполнять сложные инструкции (или произносить заклинания, если это заклинатель) заблокирована. Цель делает новый спасбросок Воли каждый день, чтобы закончить эффект раньше.

32-33 Установив зрительный контакт несколькими целями, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Он может поражать до 20 целей в «конусе взгляда» длиной до 80' и шириной 80' в конце. Цели делают спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d8 + УЗ *недель* после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца в меру своих обычных сил. Цели движутся с обычной скоростью и не получают штрафов. Сохраняют нормальный интеллект и могут читать заклинания (если способны). Тем не менее, они все еще явно загипнотизированы, потому что в их глазах кружатся странные узоры. Цель делает новый спасбросок Воли каждую *неделю*, чтобы закончить эффект раньше.

34+ Установив зрительный контакт несколькими целями, жрец смотрит гипнотическим взглядом. Он действует на *все* цели в «конусе взгляда» длиной до 80' и шириной 80' в конце. Существа 2 КЗ или меньше подвергаются действию без спасброска, остальные делают спасбросок воли. При провале цель остается загипнотизированной пока контакт не нарушен или в течение 1d8 + УЗ *недель* после нарушения контакта. Гипноз нельзя нарушить физическим способом (ударом, толчком). Пока загипнотизирована цель выполняет команды жреца в меру своих обычных сил. Цели движутся с обычной скоростью и не получают штрафов. Сохраняют нормальный интеллект и могут читать заклинания (если способны). Тем не менее, они все еще явно загипнотизированы, потому что в их глазах кружатся странные узоры. Цель делает новый спасбросок Воли каждую *неделю*, чтобы закончить эффект раньше.

Нейтрализация яда или болезни

Уровень: 2 Дистанция: касание и дальше Длительность: навсегда Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее Заклинание нейтрализует действие яда или болезни и может обратить вспять его эффекты. Жрец может наложить заклинание на себя или кого касается. Хотя действие ядов легко различить, некоторые заболевания могут быть довольно сложными по своей природе, и их «эффекты» могут быть неясными. Рефери должен решить, какие лечатся этим заклинанием, а какие нет.

Манифест Бросок 1d4: (1) цель вылечена без видимого эффекта; (2) цель вылечена, и знак божества жреца появляется в виде родинки или небольшого шрама в месте поражённом ядом или болезнью; (3) ослепляющие лучи небесного света освещают цель, заставляя ее чувствовать сильный и почти болезненный жар, сжигающий яд заразивший тело; (4) кожа цели мгновенно отслаивается, как при сильном солнечном ожоге, новая кожа молодая и здоровая.

1-13 Неудача.

14-15 Жрец замедляет последующие эффекты *одного* яда или болезни поразившего цель, и удаляет оставшуюся дозу или эффект из организма цели. Любые уже нанесенные эффекты нельзя отменить. Например, союзник, потерявший 3 очка Силы из-за длительной болезни, может остановить потерю силы в будущем, но уже потерянные очки не будут восстановлены.

16-19 Жрец замедляет последующие эффекты *одного* яда или болезни поразившего цель, и удаляет оставшуюся дозу или эффект из организма цели. Кроме того, любые уже полученные эффекты обращаются вспять в течение того же времени, которое они были получены. Однако существо, которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Например, союзник, потерявший 3 очка Силы в течение трех недель из-за продолжающейся болезни, восстановит эти потерянные очки в течение следующих трех недель.

20-21 Цель получает +2 к спасброскам Стойкости, чтобы противостоять яду или болезни на следующий день. Жрец замедляет последующие эффекты *одного* яда или болезни поразившего цель, и удаляет оставшуюся дозу или эффект из организма цели. Кроме того, любые уже перенесенные эффекты обращаются вспять в течение того же времени, которое они были получены. Однако существо, которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Например, союзник, потерявший 3 очка силы в течение трех недель из-за продолжающейся болезни, восстановит эти потерянные очки в течение следующих трех недель.

22-25 Цель получает +4 к спасброскам Стойкости, чтобы противостоять яду или болезни на следующий день. Жрец замедляет последующие эффекты *двух* ядов или болезней, поразивших цель, и удаляет оставшуюся дозу или эффект из организма цели. Кроме того, любые уже перенесенные эффекты обращаются вспять в течение того же времени, которое они были получены. Однако существо которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Например, союзник, потерявший 3 очка силы в течение трех недель из-за продолжающейся болезни, восстановит эти потерянные очки в течение следующих трех недель.

26-29 Жрец проводит молитву, в которой участвует до 4 других существ. Все молящиеся существа должны взяться за руки и образовать круг. Они полностью излечиваются от *всех* ядов или болезней и удаляется оставшаяся доза или эффект из их организмов. Кроме того, любые уже перенесенные эффекты обращаются вспять в течение того же времени, которое они были получены. Однако существо которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Например, союзник, потерявший 3 очка силы в течение трех недель из-за продолжающейся болезни, восстановит эти потерянные очки в течение следующих трех недель. Наконец, все союзники, участвующие в молитве, получают +4 к сопротивлению ядам и болезням на следующую *неделю*.

30-31 Жрец проводит молитву, в которой участвует до 12 других существ. Все молящиеся существа должны взяться за руки и образовать круг. Они полностью излечиваются от *всех* ядов или болезней и удаляется оставшаяся доза или эффект из их организмов. Кроме того, в течение следующих 24 *часов любые уже полученные эффекты отменяются*. Однако существо которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Наконец, все союзники, участвующие в молитве, получают +4 к сопротивлению сверхъестественным или магическим ядам и болезням на следующую *неделю*.

32-33 Жрец проводит молитву, в которой участвует до 50 других существ. Все молящиеся существа должны взяться за руки и образовать круг. Они полностью излечиваются от *всех* ядов или болезней и удаляется оставшаяся доза или эффект из их организмов. Кроме того, в течение следующих 24 *часов любые уже полученные эффекты отменяются*. Однако существо которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Наконец, все союзники, участвующие в молитве, полностью невосприимчивы ко *всем* ядам и болезням на следующий *месяц*.

34+ Жрец проводит молитву, в которой участвует до 200 других существ. Все молящиеся существа должны взяться за руки и образовать круг. Они полностью излечиваются от *всех* ядов или болезней и удаляется оставшаяся доза или эффект из их организмов. Кроме того, любые уже полученные эффекты *немедленно* отменяются. Однако существо которое уже было убито ядом или болезнью, не возвращается к жизни. Наконец, все союзники, участвующие в молитве, полностью невосприимчивы ко *всем* ядам и болезням на следующий *месяц*.

Восстановление сил

Уровень: 2 Дистанция: касание и дальше Длительность: навсегда Время чтения: 1 ход Спасбросок: нет

Общее Жрец восстанавливает потерянную жизненную силу существу. Обычно восстанавливаются очки характеристик или сломанные и отрубленные конечности, хотя можно и лечить очки жизни. Заклинание не восстанавливает потерянную Удачу. Можно наложить на себя или союзника.

В плейтестах многие группы объединяют это заклинание с Сжиганием Магии волшебника, для создания «комбо»: волшебник сжигал очки, а жрец немедленно восстанавливал их, затем волшебник может сжигать их вновь. Несмотря на то, что это законно по букам правил, важно, чтобы рефери напомнил, что DCC RPG - это игра, в которой магия - это не химический акт; это призыв к воле сверхъестественных существ. Магия жреца - это действие божественных существ, а магия волшебника часто является результатом сделок, соглашений и договоренностей с демонами, дьяволами, призраками и сверхъестественными покровителями. Использование восстановления жизненной силы для компенсации заклинания неизбежно создаст проблемы для жреца, чье божество, конечно, не ценит его силу, используя *восстановление сил*, на пользу слуги другого сверхъестественного существа!

Манифест Бросок 1d3: (1) цель вылечена без видимого эффекта; (2) цель вылечена, и знак божества жреца появляется в виде родинки или небольшого шрама в месте раны; (3) луч небесного света освещает цель, омывая ее светом по мере восстановления его способностей.

1-13	Неудача.
14-15	Жрец восстанавливает временно уменьшенные характеристики. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, сломанной конечностью или чем другим, заклинание восстанавливает 1 очко временно потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Нельзя превысить изначальное значение. Иначе можно исцелить 1 очко жизни.
16-19	Жрец восстанавливает временно уменьшенные характеристики. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, сломанной конечностью или чем другим, заклинание восстанавливает 2 очка временно потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Нельзя превысить изначальное значение. Иначе можно исцелить 4 очка жизни. Жрец не может совмещать восстановление характеристик и очков жизни.
20-21	Жрец восстанавливает уменьшенные характеристики, даже если они уменьшены навсегда. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, или чем другим, будет восстановлено 1d4+УЗ очка потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Если потеря была связана с травмой, травма заживает. Например, если сила потеряна из-за отрубленной руки, функциональность конечности восстанавливается при условии, что отрубленные части тела были сохранены. Нельзя превысить изначальное значение. Иначе можно исцелить 2d4+УЗ очка жизни. Жрец не может совмещать восстановление характеристик и очков жизни.
22-25	Жрец восстанавливает уменьшенные характеристики, даже если они уменьшены навсегда *и* лечит 2d6+УЗ очков жизни. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, или чем другим, будет восстановлено 1d6+УЗ очка потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Если потеря была связана с травмой, травма заживает. Например, если сила потеряна из-за отрубленной руки, функциональность конечности восстанавливается при условии, что отрубленные части тела были сохранены. Нельзя превысить изначальное значение.
26-29	Жрец восстанавливает уменьшенные характеристики, даже если они уменьшены навсегда *и* лечит 3d6+УЗ очков жизни. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, или чем другим, будет восстановлено 1d8+УЗ очка потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Если потеря была связана с травмой, травма заживает. Например, если сила потеряна из-за отрубленной руки, функциональность конечности восстанавливается при условии, что отрубленные части тела были сохранены. Нельзя превысить изначальное значение.
30-31	Жрец может выбрать до 4 целей в пределах 30'. Для всех целей жрец восстанавливает уменьшенные характеристики, даже если они уменьшены навсегда *и* лечит 4d6+УЗ очков жизни. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, или чем другим, будет восстановлено 3d4+УЗ очка потерянной силы, выносливости, ловкости, интеллекта или личности. Если потеря была связана с травмой, травма заживает. Например, если сила потеряна из-за отрубленной руки, функциональность конечности восстанавливается при условии, что отрубленные части тела были сохранены. Нельзя превысить изначальное значение.
32-33	Жрец может выбрать до 10 целей в пределах 60'. Для всех целей жрец восстанавливает *все* уменьшенные характеристики, даже если они уменьшены навсегда *и* лечит всех существ до их полных очков жизни. Не важно вызвано ли это Сжиганием Магии, монстром, или чем другим, будет восстановлены все потерянный очки силы, выносливости, ловкости, интеллекта и личности. Если потеря была связана с травмой, травма заживает. Например, если сила потеряна из-за отрубленной руки, функциональность конечности восстанавливается при условии, что отрубленные части тела были сохранены. Нельзя превысить изначальное значение.
34+	Жрец выбирает одно существо в пределах 30'. Он полностью и идеально здоров: очки жизни восстанавливаются до максимума, показатели характеристик восстанавливаются до нормального уровня, и существо излечивается от всех болезней и инфекций, обычного или сверхъестественное происхождения. Существо излечено от любых проблем со здоровьем, не связанных с естественным состоянием, при условии, что его тело по-прежнему живо. Например, если он временно ослеп, зрение восстанавливается; если оглох, то может слышать; если он хромает может ходить. Потерянные конечности снова вырастают (например, слепота, вызванная отсутствием глаза), исправляются, даже если недостающие части тела не рядом. Вдобавок существо навсегда получает +1 к своему максимальному количеству жизни. Это преимущество может быть получено несколько раз, но за каждое очко жизни, постоянно дарованное одной цели после первой, жрец навсегда теряет 1 очко жизни.

Очарование змей

Уровень: 2 | Дистанция: 30′ и дальше | Длительность: различная
Время чтения: 1 раунд | Спасбросок: воля vs. проверки заклинания (иногда)

Общее — Жрец может управлять змеями в своем присутствии или потенциально вызывать змей, для выполнения приказов. Змеи могут пугать, охранять, нападать или иначе выполнять приказы.

Манифест — Бросок 1d4: пораженные змеи (1) окружены мерцающей синей аурой, которая также окружает жреца; (2) кажется, что их морды меняют форму и напоминают лицо жреца; (3) их чешуя имеет узор, напоминающий одежду жреца или цвет его волос; (4) становятся черными как смоль.

1-13 Неудача.

14-15 Ближайшие змеи признают жреца своим другом и союзником. Дистанция составляет 30′. Обычные змеи до 2 КЗ поражаются без спасброска. Обычные змеи с 3 КЗ или более, а также сверхъестественные змееподобные существа с КЗ до 4 (как наги, медузы, змеелюди и т. д.) делают спасбросок воли для сопротивления. Змееподобные существа с КЗ 5 и более не подвержены действию. Затронутые существа не будут атаковать жреца ни при каких обстоятельствах. Они не оказывают активной помощи жрецу, но не мешают ему. Когда жрец отходит более чем на 30′ от любого затронутого существа, оно возвращается к прежнему отношению к жрецу.

16-19 Соседние змеи подчиняются жрецу как своему хозяину. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100′. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 час, что раньше.

20-21 Соседние змеи подчиняются жрецу как своему хозяину. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100′. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 день, что раньше.

22-25 Заклинание призывает одну дружественную змею с КЗ до 2, а также заставляет ближайших змей подчиняться жрецу как хозяину. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100′. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 день, смотря что раньше

Призванная змея - КБ 14, 2d8 жизни и укус +4 к атаке на 1d6 урона, также вызывает яд (Сл 12 Стойкости или один эффект из: потери силы 1d4, потери ловкости 1d4, потери выносливости 1d4, слепота, сон или половина скорости). Змею можно вызвать в любую точку в пределах прямой видимости жреца. Змея призывается навсегда; ее просто переносит сюда из любой точки планеты.

26-29 Заклинание призывает 1d4+1 дружественных змей с КЗ до 2, а также заставляет ближайших змей подчиняться жрецу как хозяину. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100′. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 день, смотря что раньше.

Призванная змея - КБ 14, 2d8 жизни и укус +4 к атаке на 1d6 урона, также вызывает яд (Сл 12 Стойкости или один эффект из: потери силы 1d4, потери ловкости 1d4, потери выносливости 1d4, слепота, сон или половина скорости). Змею можно вызвать в любую точку в пределах прямой видимости жреца. Змея призывается навсегда; ее просто переносит сюда из любой точки планеты

30-31 Заклинание призывает 2d4+УЗ дружественных змей с КЗ до 2 или 1d4+1 больших змей с 5 КЗ, также ближайшие змеи подчиняться жрецу. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100′. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 день, смотря что раньше.

Призванная змея - КБ 14, 2d8 или 5d8 жизни и укус +4 к атаке на 1d6 урона (+8 и 3d6 урона для большой змеи), также вызывает яд (Сл 12 стойкости или один эффект из: потери силы 1d4, потери ловкости 1d4, потери выносливости 1d4, слепота, сон или половина скорости). Змею можно вызвать в любую точку в пределах прямой видимости жреца. Змея призывается навсегда; ее просто переносит сюда из любой точки планеты.

32-33 Заклинание призывает 2d4+УЗ дружественных змей с КЗ до 2 или 1d4+1 больших змей с 5 КЗ, также ближайшие змеи подчиняться жрецу. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100'. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Они подчиняться, пока он не уйдет из поля зрения, или 1 *неделю*, смотря что раньше

Призванная змея - КБ 14, 2d8 или 5d8 жизни и укус +4 к атаке на 1d6 урона (+8 и 3d6 урона для большой змеи), также вызывает яд (Сл 12 стойкости или один эффект из: потери силы 1d4, потери ловкости 1d4, потери выносливости 1d4, слепота, сон или половина скорости). Змею можно вызвать в любую точку в пределах прямой видимости жреца. Змея призывается навсегда; ее просто переносит сюда из любой точки планеты.

34+ Заклинание призывает 2d4+УЗ дружественных змей с КЗ до 2 или 1d4+1 больших змей с 5 КЗ, также ближайшие змеи подчиняться жрецу. Они подчиняются его приказам и бьются за него. Дистанция составляет 100'. Эффект распространяется на обычных змей до 3 КЗ без спасброска. Более сильные обычные змеи и все другие змееподобные существа делают спасбросок Воли для сопротивления. Существа выполняют простые действия, как «охранять» или «атаковать», по приказу жреца. Длительность навсегда, если не рассеять магическим способом - цели навсегда считают жреца своим другом.

Призванная змея - КБ 14, 2d8 или 5d8 жизни и укус +4 к атаке на 1d6 урона (+8 и 3d6 урона для большой змеи), также вызывает яд (Сл 12 стойкости или один эффект из: потери силы 1d4, потери ловкости 1d4, потери выносливости 1d4, слепота, сон или половина скорости). Змею можно вызвать в любую точку в пределах прямой видимости жреца. Змея призывается навсегда; ее просто переносит сюда из любой точки планеты.

Кусающий камень

Уровень: 2 | Дистанция: тронутые объекты | Длительность: см. ниже
Время чтения: 1 ход (10 мин) | Спасбросок: стойкость vs. проверка заклинания

Общее

Священник превращает объект в ядовитое существо. Например, священник может превратить пращу в паука, стрелу в гадюку или посох в змею. Со следующими особенностями:

- При низких значениях эффекта (см. ниже) жрец превращает небольшой объект в ядовитого паука. Это может быть монета, драгоценный камень, яблоко, пивная кружка или подобная мелочь. В описании ниже предполагается, что используется камень для пращи. На время действия заклинания объект сохраняет свою обычную форму, пока не коснется врага. Так, например, жрец может спрятать драгоценный камень в сундуке, который при касании превратится в паука; или при атаке пращой камень превратится в паука или скорпиона, когда ударит врага. При касании врага превращается в паука на определенное время. Паук делает укус сразу в раунд атаки и дополнительный укус каждый раунд, пока не закончится (при промахе камень не превращается). Он возвращается к своей обычный форме после окончания. Ядовитый паук КБ 14 (из-за небольшого размера и ловкости) имеет всего 1 очко жизни, и сразу же устремляется к обнаженной плоти. При первом укусе атака паука всегда попадает, нанося 1 урона + яд. Цель должна сделать спасбросок Стойкости против Сл проверки заклинания или яд действует (бросок 1d3) (1) черная вдова; (2) птицеед; или (3) скорпион (см. Приложение Р). В следующих раундах паук делает бросок атаки +2, чтобы нанести урон. Паук продолжает бегать и кусаться в течение всего времени действия заклинания. Удары по нему, при промахе имеют 50% шанс поразить цель заклинания и нанести ей урона.
- При средних значениях эффекта (см. ниже) жрец превращает стрелу в змею. (Можно превратить палку, рычаг, металлический стержень и т. д.) Как и выше, объект сохраняет свою естественную форму, пока не коснется врага, после чего он превращается. Змея делает укус сразу в раунд атаки и дополнительный укус каждый раунд, пока заклинание не закончится. Первый укус автоматически наносит 2 урона + яд. Цель должна сделать спасбросок Стойкости против Сл проверки заклинания или получить яд кобры или гадюки (см. приложение Р). В следующих раундах змея должна делает бросок атаки +4, чтобы нанести урон. Змея продолжает ползать и кусаться в течение всего времени действия заклинания. Удары по нему, при промахе, имеют шанс 50% поразить цель заклинания и нанести ей урон.
- При самых высоких значениях эффекта (см. ниже) жрец превратить посох в кобру или гадюку. (Можно превратить ветвь дерева, древковое оружие и т. д.). Тогда каждый раз, когда жрец бьет посохом, он становится змеей, кусает, а потом опять посох. Змеиный посох считается магическим оружием +4, поэтому он атакует с обычным бонусом атаки жреца с дополнительным модификатором +4. Любая успешная атака наносит обычный урон оружием +4 от магического модификатора и яд, как при ударе кобры или гадюки (см. Приложение Р). Сложность спасброска Стойкости против яда — это проверка заклинания. Если жрец бьет посохом и отпускает его, посох остается змеей и продолжает атаковать на время действия заклинания. В этом случае он атакует с +6 и наносит урон 1d4 + 4 + яд.

Во всех случаях измененный паук или змей дик и неконтролируем. Он не подчиняться командам жреца. Например, стрела, превращенная в змею, не вернется к жрецу после убийства своей цели. Оно просто уползет, как любая дикая змея.

Манифест

Внешний вид объекта не меняется, а трансформируется от прикосновения.

1-13	Неудача.
14-15	Жрец может превратить один маленький объект размером с камень для пращи в ядовитого паука. В течение 1d4 + УЗ ходов (10 мин) объект сохраняет свою обычную форму, пока не коснется врага. Как только он касается врага, он остается в форме паука в течение 2 раундов.
16-19	Жрец может превратить один маленький объект размером с камень для пращи в ядовитого паука. В течение 1d4 + УЗ дней объект сохраняет свою обычную форму, пока не коснется врага. Как только он касается врага, он остается в форме паука в течение 1d4 + УЗ раундов.
20-21	Жрец может превратить до 5 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить стрелу в кобру или гадюку (см. приложение Р). В течение 1d4+УЗ дней

объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 1d4 + УЗ раундов.

22-25 Жрец может превратить до 10 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить до 3 стрел в кобр или гадюк (см. приложение Р). В течение 1d4+УЗ дней объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 1d4 + УЗ раундов.

26-29 Жрец может превратить до 25 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить до 10 стрел *или* один посох в кобру или гадюку (см. приложение Р). В течение 1d4+УЗ дней объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 1d6 + УЗ раундов.

30-31 Жрец может превратить до 25 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить до 10 стрел *или* один посох в кобру или гадюку (см. приложение Р). В течение 1d4+УЗ *недель* объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 2d6 + УЗ раундов.

32-33 Жрец может превратить до 50 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить до 20 стрел *или* до двух посохов в кобру или гадюку (см. приложение Р). В течение 1d4+УЗ *недель* объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 3d6 + УЗ раундов.

34+ Жрец может превратить до 100 небольших объектов размером с камень для пращи в ядовитых пауков. *Или* может превратить до 40 стрел *или* до 4 посохов в кобру или гадюку (см. приложение Р). В течение 1d8+УЗ *недель* объекты сохраняют свою обычную форму, пока не коснутся врага. Как только объект касается врага, он остается в форме паука или змеи в течение 3d6 + УЗ раундов.

В качестве альтернативы жрец может *навсегда* преобразовать один объект. Укажите один камень для пращи, стрелу или посох. Как отмечалось выше, он навсегда подвергается изменению. Когда он принимает форму паука или змея, он остается в этой форме в течение обычной продолжительности 3d6 + УЗ раундов, затем возвращается в свое обычное состояние, пока не сработает снова. Если «объект» убит в форме змеи или паука, он останется в мертвом состоянии, и его магические свойства будут развеяны.

Искажение дерева

Уровень: 2	Дистанция: 30′ + 5′ за УЗ	Длительность: разная	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: нет

Общее	Жрец ломает деревянные предметы, делая их бесполезными или заставляя атаковать своих владельцев.
Манифест	Бросок 1d4: (1) цели освещается сиянием, цветом божества жреца; (2) пальцы жреца временно становятся ветками и покрытыми листьями; (3) запах свежесрубленного дерева и опавших листьев наполняет воздух вокруг жреца; (4) протоплазматические лозы обвиваются вокруг цели.
1-13	Неудача.
14-15	Жрец заставляет деревянный объект размером 5′ квадратных изгибаться и деформироваться, нарушая его работ. Ставни открываются, стрелы и копья сгибаются, пораженное оружие ближнего боя получает -4 к атаке, сундуки открываются и т. д.
16-19	Жрец заставляет деревянный объект размером 10′ квадратных или меньше деформироваться, нарушая работу. Двери застревают, колеса телеги деформируются и т. д. Жрец может действовать на несколько деревянных предметов меньшего размера, если они в пораженном радиусе.
20-21	Жрец заставляет деревянный предмет размером 20′ квадратных или меньше деформироваться, нарушая работу. Разрушаются мосты, крыши, прогибаются стены и т. д. Жрец может действовать на несколько деревянных предметов меньшего размера, если они в пораженном радиусе.
22-25	Жрец заставляет несколько маленьких деревянных предметов, числом равных УЗ, внезапно обрасти длинными острыми шипами, наносят 1d6+УЗ урона существу, держащему, носящему или иным образом касающегося предмета. Предметы автоматически роняется. Предмет не может быть больше копья или щита. Волшебные деревянные предметы не подвержены эффекту.
26-29	Жрец превращает один деревянный предмет за УЗ (размером с копье или меньше) в змею, которая атакует других существ по его команде. Волшебные деревянные предметы не подвержены эффекту. Каждая змея имеет характеристики: Инициатива +1; укус +2 ближний бой (урон 1d3 + УЗ), КБ 12, КЗ 1d8 + УЗ; движ. 30 ′; Спасбросок Стойкость +3, Реакция +4, Воля +2, мировоззрение Н. Кроме того, есть шанс 5% за УЗ, что змея ядовита (спасбросок стойкости Сл 12 или потеря 1d3 выносливости).
30-31	Жрец превращает один деревянный предмет за УЗ (размером с копье или меньше) в змею, которая атакует других существ по его команде. Волшебные деревянные предметы не подвержены эффекту. Каждая змея имеет характеристики: Инициатива +3; укус +4 ближний бой (урон 1d6 + УЗ), КБ 14, КЗ 2d8 + УЗ; движ. 30 ′; Спасбросок Стойкость +4, Реакция +6, Воля +2, мировоззрение Н. Кроме того, есть шанс 10% за УЗ, что змея ядовита (спасбросок стойкости Сл 14 или смерть)
32-33	Жрец может менять деревянные предметы. Он может искривлять объекты размером с высокие деревья, разрушать деревянные стены, массивные мосты, катапульты, осадные баши и т. д. Более того, используя ту же измененную древесину, может преобразовать любой сегмент разрушенного объекта нужной формы (например, упавшее дерево) в титаническую змею со характеристиками гигантского удава (см. Приложение Р), который подчиняется его командам.
34+	Поразительным заклинанием жрец вызывает силу своего бога, чтобы уничтожить все деревянные предметы рядом с ним. В диапазоне 100′ за УЗ он заставляет все дерево мгновенно гнить, не оставляя ничего, кроме пыли. Может быть затронуто даже магическое дерево с шансом 5% за УЗ. Это заклинание обезоруживает войска с копьями, луками и стрелами или другим деревянным оружием; разрушает дома с деревянным каркасом, возможно, разрушая что внутри; заставляет исчезнуть целые деревни; топит флоты кораблей; и вызывает другие невероятные эффекты.

Оживление мертвых

Уровень: 3 | Дистанция: касание | Длительность: разная | Время чтения: 1 действие | Спасбросок: нет

Общее

Жрец взывает к силе своего божества, чтобы оживить гниющую плоть и старые кости убитых существ, создавая безмозглых слуг, служащих его воле и против его врагов.

Количество и тип созданной нежити определяется проверкой заклинания, а также количеством и типом доступных мертвых существ; то есть жрец может создавать скелеты из кучи костей, но для создания зомби ему нужен полный труп. Он не может создать больше нежити любого типа, чем у него есть доступного «сырья», независимо от проверки (например, создание пяти скелетов при наличии только трех наборов костей)

Нежить жива и находится под контролем жреца в течение часа или более, в зависимости от проверки заклинания. Когда время действия заклинания заканчивается, живые существа становятся сырьем, из которого были созданы.

Ни один жрец не может контролировать нежити с общим числом КЗ более чем в 4 раза больше его УЗ, но можно «освободить» управляемую нежить, чтобы командовать другим, возможно, более сильным. Однако неконтролируемая нежить, скорее всего, обратятся против бывшего хозяина, поэтому жрец должен быть осторожен, освобождая нежить.

Чтобы понять, что можно создать с помощью этого заклинания, игрок должен обратиться к характеристике нежити, приведенной в этой книге, но это руководство, а не ограничения. Из обычного гуманоидный трупа можно сделать скелет с 1 КЗ или зомби с 3 КЗ. Из костей гиганта можно сделать более сильного скелета. Тут есть характеристики следующей нежити: призрак (страница 413), упырь (страница 416), мумия (страница 422), тень (страница 425), скелет (стр. 426) и зомби (стр. 431). Но жрец может оживить свои собственного типы.

Манифест Воздух наполняется зловонием порчи, когда мертвые поднимаются от прикосновения жреца.

1-15	Неудача.
16	Жрец создает скелет с 1 КЗ при наличии необходимого сырья. Скелет остается живым в течение целого дня.
17	Жрец создает одного зомби или скелета с КЗ до 3 при наличии необходимого сырья. Нежить остается оживленной целый день.
18-21	Жрец создает несколько скелетов или зомби. Их КЗ равно его УЗ. Так, жрец 5 уровня может создать пять скелетов (5 КЗ) или одного зомби (3 КЗ). Если доступно несколько трупов, жрец должен выбрать, какой тип нежити он создает; он не может оживить и скелетов, и зомби с помощью одного использования заклинания. Избыточные КЗ теряются, если превышают количество доступных трупов. Нежить остаются оживленными в течение недели.
22-23	Жрец создает несколько скелетов или зомби. Их КЗ равно его УЗ. Так, жрец 5 уровня может создать пять скелетов (5 КЗ) или одного зомби (3 КЗ). Если доступно несколько трупов, жрец должен выбрать, какой тип нежити он создает; он не может оживить и скелетов, и зомби с помощью одного использования заклинания. Избыточные КЗ теряются, если превышают количество доступных трупов. Нежить остаются оживленными в течение месяца.
24-26	Жрец создает несколько скелетов или зомби. Их КЗ равно его 2 х УЗ. Так, жрец 5 уровня может создать 10 скелетов (10 КЗ) или 3 зомби (9 КЗ). Если доступны несколько типов, жрец может создать *смесь*, при условии, что их КЗ не превышают ограничение и количество доступных трупов. В приведенном выше примере жрец 5 уровня может создать трех зомби (3 КЗ х 3 = 9 КЗ) и одного скелета (1 КЗ) или двух зомби (3 КЗ х 2 = 6 КЗ) и четыре скелета (1 КЗ х 4 = 4 КЗ). Нельзя превышать количество доступных трупов. Нежить остается оживленной в течение месяца.
27-31	Жрец создает несколько скелетов или зомби. Их КЗ равно его 3 х УЗ. Он может оживить останки *более крупных существ*, создавая скелетов и зомби с КЗ выше среднего. Например, жрец 5-го уровня может оживить останки скелета гигантской ящерицы (3 КЗ), чтобы создать скелета с 3 КЗ, или из

мертвого огра (4 КЗ), создать зомби с 4 КЗ. Он не может оживить одиночное существо с КЗ больше чем 2 х УЗ. Если доступны несколько типов, жрец может создать *смесь*, при условии, что их КЗ не превышают ограничение и количество доступных трупов. Эта продвинутая нежить не сохраняет никаких своих особых способностей или способа передвижения, которыми она обладала при жизни (отсутствие полета, дыхания огнем т. д.). Рефери может постановить, что определенные типы монстров (демоны, лабораторные чудовища и т. д.) не подлежат оживлению. Нежить остается живой в течение года.

32-33 Жрец создает нежить. Их КЗ равно его 3 х УЗ. Он может создать любую неразумную нежить, при условии, что сырье доступно. Сюда входят мумии, упыри, призраки, тени и другие существа, но исключены личи и вампиры. Он может оживить останки *более крупных существ*, создавая скелетов и зомби с КЗ выше среднего. Например, жрец 5-го уровня может оживить останки скелета гигантской ящерицы (3 КЗ), чтобы создать скелета с 3 КЗ, или из мертвого огра (4 КЗ), создать зомби с 4 КЗ. Он не может оживить одиночное существо с КЗ больше чем 3 х УЗ. Если доступны несколько типов, жрец может создать *смесь*, при условии, что их КЗ не превышают ограничение и количество доступных трупов. Нельзя превышать количество доступных трупов. Нежить остается оживленной в течение всего года.

34-35 Жрец создает нежить. Их КЗ равно его 4 х УЗ. Он может создать любую неразумную нежить, при условии, что сырье доступно. Сюда входят мумии, упыри, призраки, тени и другие существа, но исключены личи и вампиры. Он может оживить останки *более крупных существ*, создавая скелетов и зомби с КЗ выше среднего. Например, жрец 5-го уровня может оживить скелета тролля (8 КЗ), чтобы создать скелет 8 КЗ, или мертвого дракона (15 КЗ), чтобы создать зомби с 15 КЗ. Он не может оживить одиночное существо с КЗ больше чем 3 х УЗ. Эта продвинутая нежить не сохраняет никаких своих особых способностей или способа передвижения, которыми она обладала при жизни (отсутствие полета, дыхания огнем т. д.). Рефери может постановить, что определенные типы монстров (демоны, лабораторные чудовища и т. д.) не подлежат оживлению. Если доступны несколько типов, жрец может создать *смесь*, при условии, что их КЗ не превышают ограничение и количество доступных трупов. Нежить остаются живой *навсегда*, пока не будут убита.

36+ Жрец создает ужасающую нежить. Он может оживить любую нежить, включая разумную, такую как личи и вампиры, при условии наличия сырья и выполнения правильных ритуалов. Их КЗ равно его 4 х УЗ. Он может оживить останки *более крупных существ*, создавая скелетов и зомби с КЗ выше среднего. Если доступны несколько типов, жрец может создать *смесь*, при условии, что их КЗ не превышают ограничение и количество доступных трупов. В дополнение к обычным способностям эта нежить может иметь странные черты. Персонаж может заранее определить их с помощью исследований, материалов и подготовки, или рефери делает бросок (например, по таблице специальных свойств скелетов на стр. 427). Оживленные трупы этого типа также сохраняют специальные способы передвижения по усмотрению рефери. Например, зомби-дракон все еще мог летать на гниющих крыльях, но дракон скелет без перепонок на крыльях уже нет. Нежить остаются живой навсегда, пока не будет убита.

Удар с небес

Уровень: 3 Дистанция: 100′ Длительность: 1 раунд Время чтения: 1 действие Спасбросок: см. ниже

Общее	Жрец вызывает месть бога на тех, кто стоит на пути его планов, вызывая физические и психические страдания, потерю очков характеристик и другие последствия.
Манифест	Стрела божественного огня обрушивается на врагов веры.
1-15	Неудача.
16-17	Одна стрела направляется вниз, чтобы поразить цель по выбору жреца в пределах досягаемости. Она наносит 1d6 урона, и жертва должна сделать успешный спасбросок стойкости или временно потерять одно очко одной из своих характеристик (определяется рефери или случайно).
18-21	Одна стрела направляется вниз, чтобы поразить цель по выбору жреца в пределах досягаемости. Она наносит 1d8 урона, и жертва должна сделать успешный спасбросок стойкости или не выполнить какое-либо действия в следующем раунде.
22-23	Жрец может выпустить количество стрел, равное его УЗ, которые должны быть нацелены на одну цель в пределах действия заклинания. Каждая стрела наносит 1d8 урона, и жертва должна сделать успешный спасбросок стойкости. При провале цель парализована на 1d4 раунда и временно теряет одно очко одной своих характеристик (определяется рефери или случайно). Паралич и потеря очков характеристик из-за нескольких неудачных спасбросков складываются.
24-26	Жрец может выпустить количество стрел, равное его УЗ, которые можно нацелить на несколько целей в пределах действия заклинания. Эти стрелы наносят 1d12 урона, и каждая цель временно теряет 1d2 + 1 очка одной характеристик (определяется рефери или случайно). Вдобавок каждая цель делает спасбросок Воли или сходит с ума на 1d4 раунда. Рефери проверяет каждый раунд действия пострадавшего, пока длится безумие. В каждом раунде есть 50% шанс, что он ничего не делает, только рвет на себе волосы и бессвязно лепечет; с шансом 25% атакует случайное стоящее рядом существо; и с шансом 25%делает обычное действие.
27-31	Жрец может выпустить количество стрел, равное *удвоенному* его УЗ, которые можно нацелить на несколько целей в пределах действия заклинания. Эти стрелы наносят 1d14 урона и заставляют каждую цель временно терять 1d3 очка из одной характеристики (определяется рефери или случайно). Еще каждая цель должна сделать спасбросок стойкости, или станет калекой на 1d4 раунда. В это время скорость передвижения снижается до 5′, получает штраф -4 ко всем атакам, урону, спасброскам и проверкам заклинаний.
32-33	Жрец может выпустить количество стрел, равное *удвоенному* его УЗ, которые можно нацелить на несколько целей в пределах действия заклинания. Эти стрелы наносят 1d16 урона и заставляют каждую цель временно терять 1d4 очка из одной характеристики (определяется рефери или случайно). Еще каждая цель должна сделать спасбросок воли или быть *проклятой* (как заклинание жреца). Другая проверка заклинания проводится для определения силы проклятия с использованием тех же модификаторов, что и первоначальная проверка для *удара с небес*, а конечный результат сравнивается с таблицей заклинания *проклятие* (см. стр. 273).
34-35	Жрец может выпустить количество стрел, равное *удвоенному* его УЗ, которые можно нацелить на несколько целей в пределах действия заклинания. Эти стрелы наносят 1d20 урона заставляют каждую цель временно потерять 1d5+1 очко одной их характеристик (определяется рефери или случайно). Вдобавок каждая цель делает спасбросок Воли или навсегда теряет одно очко этой характеристики.
36+	Жрец может выпустить количество стрел, равное *удвоенному* его УЗ, которые можно нацелить на несколько целей в пределах действия заклинания. Эти стрелы наносят 1d30 урона заставляют каждую цель *навсегда* потерять 1d3 очко одной их характеристик (определяется рефери или случайно). Кроме того, каждая цель отмечена символом недовольства божества. С такими помеченными людьми обращаются как с врагами веры жреца и нападают на них, едва заметив. Кроме того, жрец этого божества получают бонус +10 на все проверки заклинаний против этих целей. Только невероятная магия другого могущественного жреца или искренняя помощь церкви оскорбленного бога могут удалить этот знак.

Экзорцизм

Уровень: 3 | Дистанция: 1 миля за УЗ (но см. ниже) | Длительность: мгновенно
Время чтения: 1 час | Спасбросок: см. ниже

Общее

Жрец призывает божественные силы разорвать узы, связывающие смертного и его покровителя, рискуя при этом привлечь к себе нежелательное внимание. Заклинание требует многого от жреца и может выполняться только один раз в семь дней после периода поста, молитв и психологической подготовки. Обычно для произнесения этого заклинания требуется предмет, принадлежащий цели, или часть тела цели (волосы, кровь, ноготь и т. д.). Попытка заклинания без такого предмета накладывает штраф -4 к проверке заклинания. Кроме того, произнесение заклинания без физической связи с целью уменьшает дальность действия заклинания до 100′ за УЗ.

При использовании жрец выполняет проверку заклинания как обычно. Если его проверка превышает проверку, сделанную при наложении *связи с покровителем*, связь разрывается, и цель немедленно теряет все преимущества этой связи. Это может включать потерю заклинаний покровителя, которые он ранее знал. Цель не может пытаться пересоздать *связь с покровителем* пока не пройдет один месяц *или* какое-то сильное заклинание не отменит экзорцизм. Кроме того, у цели могут возникнуть побочные эффекты от разрыва связи (см. ниже).

Если проверка жреца недостаточно, чтобы разорвать *связь с покровителем*, вполне вероятно, что задействованные силы попытаются наказать жреца за его вмешательство. Он должен пройти проверку Удачи, чтобы не столкнуться с гневом покровителя. При провале жрец может столкнуться с слугами покровителя или, на более высоких уровнях, с самим покровителем!

Хотя текст этого заклинания относится к *связи с покровителем*, заклинание может быть использовано аналогичным образом для разрыва других, подобных узы, где они встречаются.

Манифест

Появляются призрачные изображения божества жреца или его слуг, которые начинают разрывать космические нити, связывающие цель с его сверхъестественным покровителем.

1-15	Неудача. Жрец проходит проверку Удачи со Сл 5, чтобы не привлечь внимание покровителя. При провале цель получает предупреждение о том, что кто-то пытается разорвать ее *связь с покровителем.*
16-17	Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель ошеломлена на 1d6 раундов при разрыве связи, и получает штраф -2 ко всем броскам на это время. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 10, чтобы избежать внимания покровителя. При провале слабый слуга покровителя (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d5 дней после неудачного экзорцизма.
18-21	Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель парализована на 1d6 раундов при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 12, чтобы избежать внимания покровителя. При провале слабый слуга покровителя (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d4 дней после неудачного экзорцизма.
22-23	Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель получает 1d6 +УЗ урона при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 14, чтобы избежать внимания покровителя. При провале слуга покровителя средней силы (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d3 дней после неудачного экзорцизма.
24-26	Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель получает 1d6 +УЗ урона и 1 очко временного урона характеристике (выбирается случайно) при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 16, чтобы избежать внимания покровителя. При провале слуга покровителя средней силы (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d2 дней после неудачного экзорцизма.
27-31	Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель получает 1d6 +УЗ урона, 1 очко временного урона характеристике (выбирается случайно) и теряет 1 случайное заклинание на день (если заклинатель) при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 18, чтобы избежать внимания покровителя. При провале слуга покровителя средней силы (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d2 дней после неудачного экзорцизма.

32-33 Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель получает 2d6 +УЗ урона, 2 очка временного урона характеристике (выбирается случайно) и должен сделать спасбросок воли или сходит с ума на 1d6 часа при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 20, чтобы избежать внимания покровителя. При провале могущественный слуга покровителя (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает в тот же день, когда экзорцизм провалился. При успехе жрец все равно испытывает реакцию космических сил и становится целью слабого *проклятия* по выбору рефери.

34-35 Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Цель получает 3d6 +УЗ урона, 3 очка временного урона характеристике (выбирается случайно) и делает спасбросок воли или теряет все заклинания на день (если заклинатель) при разрыве связи. Если проверки жреца недостаточно, жрец делает проверку Удачи со Сл 22, чтобы избежать внимания покровителя. При провале чрезвычайно могущественный слуга покровителя (по выбору рефери) ищет жреца чтоб наказать его. Он прибывает через 1d12 часов после неудачного экзорцизма. При успехе жрец все равно испытывает реакцию космических сил и становится целью слабого *проклятия* по выбору рефери.

36+ Жрец разрывает *связь с покровителем*, если проверка заклинания была меньше, чем проверка жреца. Когда связь разрывается, цель делает спасбросок Стойкости со Сл 22. В случае успеха получает 3d8+УЗ урона, 4 очка временного урона характеристике (выбирается случайно) и 1 очко теряется навсегда. При провале цель претерпевает ужасные физические изменения, ее тело разрушают сверхъестественные силы, вышедшие из-под контроля. Детали оставлены на усмотрение рефери, но это может быть превращение в ужасного монстра, в подвижную слизь, в разумный, неподвижный камень и т. д. Если проверки жреца недостаточно он автоматически привлекает внимание покровителя, который немедленно появляется рядом со жрецом с желанием уничтожить его.

Снятие проклятия

Уровень: 3 Дистанция: касание Длительность: мгновенно Время чтения: 1 раунд Спасбросок: см. ниже

Общее Жрец взывает к божественной силе, чтобы избавиться от губительного действия проклятия на человека или объект. Как указано в описании ниже, незначительное проклятие приводит к потере 2 или менее очков характеристик; значительное проклятие влияет на 3-4 очка характеристик или имеет какой-то ограничивающий эффект (штраф к броскам, пониженная скорость и т. д.); а сильнейшее проклятие влияет на 5+ очков характеристик или имеет ослабляющий эффект (слепота, глухота, неподвижность и т. д.). Когда требуется спасбросок, затронутая цель или объект либо совершает второй спасбросок от проклятия (спасбросок и Сл такие же, как у исходного проклятия), либо, если не было спасброска против исходного проклятия, существо или объект может сделать спасбросок стойкости или воли (игрока решает) против Сл 10 + КЗ существа, наложившего проклятие. При успехе проклятие больше не действует на цель. При неудаче проклятие остается в силе, и должны пройти 24 часа, прежде чем жрец сможет повторить попытку.

Манифест Бросок 1d4: (1) сверкающая вода течет из рук жреца, чтоб омыть цель; (2) цель изрыгает черную слизь, которая быстро исчезает; (3) жрец гладит цель рукой, сдирая испорченную плоть, чтобы обнажить безупречную кожу под ней; (4) божественный огонь сжигает проклятие.

1-15 Неудача.

16-17 Одному проклятому человеку или объекту разрешается сделать новый спасбросок, чтобы избежать эффектов незначительного проклятия.

18-21 Нескольким проклятым людям или объектам, числом равным УЗ жреца, разрешается сделать спасбросок, чтобы избежать эффектов незначительного проклятия. Если целью является только одно проклятое существо или объект, они получают бонус к своему спасброску, равный УЗ.

22-23 Жрец автоматически снимает незначительное проклятие с одного человека или позволяет сделать спасбросок чтоб снять значительное проклятие с одного проклятого человека или объекта.

24-26 Жрец автоматически снимает незначительное проклятие с числа людей или объектов, равных его УЗ, или позволяет сделать новый спасбросок для снятия значительного проклятие с числа проклятых существ или объектов, равных УЗ жреца. Если целью является только одно проклятое существо или объект, оно получает бонус к спасброску, равный УЗ жреца.

27-31 Жрец автоматически снимает незначительное или значительное проклятие с одного человека или позволяет спасброском снять сильнейшее проклятие с одного проклятого человека или объекта.

32-33 Жрец автоматически снимает незначительное или значительное проклятие с числа людей или объектов, равных его УЗ, или позволяет сделать новый спасбросок для снятия сильнейшего проклятие с числа проклятых существ или объектов, равных УЗ жреца. Если целью является только одно проклятое существо или объект, оно получает бонус к спасброску, равный УЗ жреца.

34-35 Жрец автоматически снимает любое проклятие, затрагивающее одно существо или объект, независимо от силы проклятия.

36+ Жрец автоматически снимает любое проклятие, воздействующее на количество существ, равное его УЗ. Вдобавок, если существо наложившие проклятие еще живо, оно автоматически становится жертвой собственного проклятия, независимо от своего местоположения или расстояния до жреца.

Разговор с мертвым

Уровень: 3 | Дистанция: на себя | Длительность: различная | Время чтения: 1 час | Спасбросок: нет

Общее Жрец разговаривает с мертвым существом, и оно отвечает на его вопросы. Он должен находиться рядом с телом и уметь говорить на языке, понятном существу. Мертвец ответит на вопросы жреца в той мере, в которой он обладает знаниями при жизни. Обратите внимание, что существа с упрямыми или непослушными характером могут проявлять эти черты характера после смерти.

Манифест Бросок 1d4: (1) труп чудесным образом «исцеляется», он поднимается и разговаривает со жрецом, пока не вернется в свое гниющее состояние в конце длительности; (2) труп светится мягким светом, его челюсти двигаются, чтобы ответить на любые вопросы; (3) дух трупа появляется в виде призрачного видения, парящего над телом, чтобы ответить на любые вопросы; (4) труп оживает и пишет ответы на вопросы, например, царапая в грязи или используя свою запекшуюся кровь.

1-15 Неудача.

16-17 Жрец может задать один вопрос существу, мертвому до одной недели, и разговаривать до раунда. Тело существа должно быть в основном целым; например, фрагмента черепа мало, чтобы ответить на вопрос, нужен труп.

18-21 Жрец может задать два вопроса существу, мертвому до одного месяца, и разговаривать до двух раундов. Тело должно быть в основном целым; например, фрагмента черепа мало, чтобы ответить на вопрос, нужен труп.

22-23 Жрец может задать три вопроса существу, мертвому до одного года, и разговаривать до двух ходов (10 мин). Тело должно быть в основном целым; например, фрагмента черепа мало, чтобы ответить на вопрос, нужен труп

24-26 Жрец может задать четыре вопроса существу, мертвому до 10 лет, и разговаривать до двух ходов (10 мин). Нужен только фрагмент тела существа - например, череп или голова - но способность существа к общению ограничена его анатомией. Если у жреца есть только зуб или кость, например,

умерший не может говорить, и может потребоваться другое заклинание, чтобы установить способ общения. Жрец может общаться с нежитью, используя это заклинание; они считаются «мертвыми».

27-31 Жрец может задать пять вопросов существу, мертвому до 100 лет, и разговаривать до двух ходов (10 мин). Жрецу нужен только фрагмент тела существа - например, череп или осколок кости - существо может общаться даже только с частью тела, поскольку его дух говорит через него. Жрец может общаться с нежитью и другими существами, души которых покинули тело из-за сверхъестественных сил; они считаются «мертвыми» для целей заклинания.

32-33 Жрец может задать шесть вопросов существу, мертвому до 1000 лет, и разговаривать до часа. Жрецу нужен только фрагмент тела существа - например, череп или осколок кости - существо может общаться даже только с частью тела, поскольку его дух говорит через него. Жрец может общаться с нежитью и другими существами, души которых покинули тело из-за сверхъестественных сил; они считаются «мертвыми» для целей заклинания.

34-35 Жрец может задать любое количество вопросов существу, мертвому до 10 000 лет, и разговаривать до часа. Жрецу нужен только фрагмент тела существа - например, череп или осколок кости - существо может общаться даже только с частью тела, поскольку его дух говорит через него. Жрец может общаться с нежитью и другими существами, души которых покинули тело из-за сверхъестественных сил; они считаются «мертвыми» для целей заклинания.

36+ Жрец может задать любое количество вопросов существу, мертвому до 100 000 лет, и разговаривать до одного дня. Он может мысленно общаться напрямую с существом, ему не нужно иметь никаких физических частей трупа, хотя жрецу нужны конкретные знания о его личности и месте рождения, смерти или деяниях.

Духовное оружие

Уровень: 3 Дистанция: 60′ + 20′ за УЗ Длительность: 1 раунд за УЗ
Время чтения: 1 действие Спасбросок: нет

Общее Жрец усиливает свое личное оружие своей верой, позволяя ему поражать своих врагов, как будто им владеет невидимый воин. Атаки этим оружием используют обычный модификатор атаки и обычные кубики урона, но урон модифицируется силой *или* личностью жреца (что больше). Высокие проверки увеличивают броски атаки и урона, а также добавляют дополнительные кубики действий. Оружие использует критический кубик жреца и его таблицу для определения результатов критических попаданий. Если наложено на магическое оружие, жрец добавляет все «плюсы» оружия к своей проверке заклинания. *Духовное оружие* не может быть целью физических атак, но может быть отменено *рассеиванием магии* или аналогичным магическим эффектом.

Кроме того, пока духовное оружие усилено, оно получает одну или несколько специальных способностей. Жрец может выбрать одно из свойств, как указано в описании заклинания:

Месть нечестивым: оружие наносит дополнительно +1 урона нечестивым существам.

Святой удар: Существа, пораженные клинком, должны сделать спасбросок Стойкости со Сл 10, или будут ошеломлены (-1 ко всем броскам для следующего хода).

Лорд света: Оружие светится ярко-желтым, обеспечивая освещение, эквивалентное свету факела.

Священный защитник: Оружие парирует атаки, нацеленные в жреца существом, с которым оно сейчас сражаться, давая этому существу штраф -2 ко всем атакам против жреца.

Манифест Оружие жреца светится божественным сиянием и летает в воздух, перемещаясь, как будто им владеет невидимый воин.

1-15 Неудача.

16-17 Жрец может направить оружие для атаки одной цели в пределах досягаемости. Оружие имеет обычную атаку жреца (измененная силой или личностью) и наносит обычны урон (также измененный силой или личностью). Оружие имеет одну особую способность, выбираемую персонажем, из указанных выше. Оружие продолжает атаковать без концентрации со стороны жреца, но если он захочет атаковать другую цель, надо сначала вернуть оружие в руки и направить на новую цель. Это требует одного действия.

18-21 Жрец может направить оружие для атаки одной цели в пределах досягаемости. Оружие получает дополнительный бонус +1 к атаке и наносит дополнительный 1d3 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет одну выбираемую игроком особенность из указанных выше, Оружие продолжает атаковать без концентрации со стороны жреца, но если он захочет атаковать другую цель, надо сначала вернуть оружие в руки и направить на новую цель. Это требует одного действия.

22-23 Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает дополнительный бонус +2 к атаке и наносит дополнительный 1d3 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет одну выбираемую игроком особенность из указанных выше. Оружие атакует без концентрации со стороны жреца. Он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания истекает, оружие возвращается в руку жреца.

24-26 Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает дополнительный бонус +3 к атаке и наносит дополнительный 1d5 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет *две* выбираемых игроком особенности из указанных выше. Оружие атакует без концентрации со стороны жреца. Он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания истекает, оружие возвращается в руку жреца.

27-31 Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает дополнительный кубик действия для проведения нескольких атак в раунд. Дополнительный кубик действия является следующим меньшим кубиком в цепочке от текущего кубика действия жреца. Эти атаки можно разделить между двумя целями, если они в пределах 10′ друг от друга. Оружие получает дополнительный бонус +3 к атаке и наносит дополнительно 1d5 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет *две* выбираемых игроком особенности из указанных выше. Оно атакует без концентрации со стороны жреца, и он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания заканчивается, оружие возвращается в руку жреца.

32-33 Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает дополнительный кубик действия для проведения нескольких атак в раунд. Дополнительный кубик действия является следующим меньшим кубиком в цепочке от текущего кубика действия жреца. Эти атаки можно разделить между двумя целями, если они в пределах 10′ друг от друга. Оружие получает дополнительный бонус +4 к атаке и наносит дополнительно 1d6 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет *три* выбираемых игроком особенности из указанных выше. Оно атакует без концентрации со стороны жреца, и он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания заканчивается, оружие возвращается в руку жреца

34-35 Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает *два* дополнительных кубика действий для совершения нескольких атак за раунд. Дополнительный кубики является следующими меньшими кубиками в цепочке от текущего кубика действия жреца. Эти атаки можно разделить между тремя целями, если они в пределах 10′ друг от друга. Оружие получает дополнительный бонус +4 к атаке и наносит дополнительно 1d6 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие имеет *три* выбираемых игроком особенности из указанных выше. Оно атакует без концентрации со стороны жреца, и он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания заканчивается, оружие возвращается в руку жреца

36+ Жрец направляет оружие для атаки любой цели в пределах досягаемости. Оружие получает *два* дополнительных кубика действий для совершения нескольких атак за раунд, и оба дополнительных кубика действия являются 1d24 кубиками. Эти атаки можно разделить между тремя целями, если они в пределах 10′ друг от друга. Оружие получает дополнительный бонус +5 к атаке и наносит дополнительно 1d8 урона (в дополнение к другим модификаторам). Оружие обладает всеми *четырьмя* особенности из указанных выше. Оно атакует без концентрации со стороны жреца, и он может направить его на новую цель силой мысли. Когда время действия заклинания заканчивается, оружие возвращается в руку жреца.

Истинное имя

Уровень: 3 | Дистанция: 100′ за УЗ или без ограничений (см. ниже) | Длительность: мгновенно
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: воля vs. проверка

Общее

Жрец призывает свое божество раскрыть истинное имя человека или существа, что позволяет ему легче воздействовать на эту цель своей магией. Это заклинание действует только на разумных существ и магических конструктов, названных их создателем. Нежить, слизи, животные и подобные существа, у которых нет имен, невосприимчивы к заклинанию. Другие существа могут быть затронуты или не затронуты по решению рефери. Успешный спасбросок воли означает, что истинное имя цели остается скрытым от жреца.

Чтобы узнать истинное имя существа (или одно из них; многие существа обладают несколькими тайными именами различной силы), жрец должен находиться в пределах досягаемости и иметь четкое представление о цели или иметь личный предмет. или физический компонент (кровь, волосы и т. д.) цели. Если у жреца есть часть тела цели, это заклинание может быть наложено на любом расстоянии при условии, что цель находится на том же плане существования, что и жрец.

Когда истинное имя существа известно, жрец всегда сможет пользуется преимуществами, указанными в результатах ниже. Он сможет попытаться опять применить заклинание в будущем, но неудача при последующих попытках делает цель навсегда невосприимчивой к дальнейшим попыткам жреца - он узнал все, что мог, о своей цели. Из-за сложности и магической природы истинных имен жрец не может легко поделиться истинным именем с другим человеком. При попытке написать или произнести истинное имя искажается, и получатель должен выполнить проверку заклинания с результатом, равным или большим, чем результат проверки жреца, чтобы понять истинное имя. Неудача означает, что получатель не может понять жреца, он не может сделать еще одну попытку понять истинное имя. Однако жрец может попытается узнать другое истинное имя цели и попытаться передать его.

Существо, чье настоящее имя стало известно другому, может попытаться стереть его и отменить все бонусы, предоставляемые знающему это имя. Обычно это требует вмешательства покровителя или бога, выполнения сложных действий, воздействия сильной магии, стирающей память или личность, или других средств, определенных рефери.

Манифест

Бросок 1d4: (1) появляется слуга божества жреца и шепчет ему на ухо истинное имя цели; (2) истинное имя появляется в воздухе перед жрецом, написанное небесным огнем и видимое только ему; (3) жрец подвергается краткой галлюцинации слыша имя цели при рождении; (4) находящееся поблизости животное хриплым, неземным голосом выкрикивает истинное имя.

1-15	Неудача.
16-17	Жрец узнает простейшее представление меньшего тайного имени цели. Цель получает штраф -1 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя.
18-21	Жрец узнает фактическое произнесение меньшего тайного имени цели. Цель получает штраф -2 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя.
22-23	Жрец узнает значительное тайное имя цели. Цель получает штраф -3 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все попытки магическим повлиять, доминировать или изгнать цель (*изгнание, оковы, очарование личности, взгляд лотоса, слово приказа* и т. д.) получают бонус +2 к проверке заклинания.
24-26	Жрец узнает значительное тайное имя цели. Цель получает штраф -3 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все попытки магическим повлиять, доминировать или изгнать цель (*изгнание, оковы, очарование личности, взгляд лотоса, слово приказа* и т. д.) получают бонус +3 к проверке заклинания.
27-31	Жрец узнает истинное имя цели. Цель получает штраф -4 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все попытки магическим повлиять, доминировать или изгнать цель (*изгнание, оковы, очарование личности, взгляд лотоса, слово приказа* и т. д.) получают бонус +4 к проверке заклинания. Также все другие проверки заклинаний, сделанные против цели, получают бонус +1 к проверке.

32-33 Жрец узнает истинное имя цели. Цель получает штраф -4 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все попытки магическим повлиять, доминировать или изгнать цель (*изгнание, оковы, очарование личности, взгляд лотоса, слово приказа* и т. д.) получают бонус +4 к проверке заклинания. Также все другие проверки заклинаний, сделанные против цели, получают бонус +2 к проверке.

34-35 Жрец узнает не только истинное имя цели, но и истинные имена всех ее живых кровных родственников. Цель получает штраф -5 ко всем спасброскам от заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все попытки магическим повлиять, доминировать или изгнать цель (*изгнание, оковы, очарование личности, взгляд лотоса, слово приказа* и т. д.) получают бонус +5 к проверке заклинания. Также все другие проверки заклинаний, сделанные против цели, получают бонус +3 к проверке.

36+ Жрец узнает истинное имя династии цели, что позволяет ему легче воздействовать не только на цель, но и на любых родственников, живущих, мертвых или еще не родившихся. Любые существа из родословной цели получают штраф, равный -5 или УЗ +2 (что больше) ко всем спасброскам против заклинаний, наложенных жрецом или кем другими знающим имя. Кроме того, все проверки заклинаний (любого типа), сделанные против цели или его династии, получают бонус, равный +4 или УЗ+2 (что больше)

Заклинания жреца 4 уровня

Божественный недуг

Уровень: 4 | Дистанция: 50′ + 10′ за УЗ | Длительность: различная
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: Стойкость vs. проверка заклинания

Общее Жрец поражает своих врагов болезнями и ранами. Настроенные против веры жреца (считающейся нечестивыми или имеющие противоположное мировоззрение), получают -2 к их спасброску стойкости. Все остальные делают спасбросок как обычно. Заклинание действует на всех врагов в области 10′ квадратных за УЗ. На союзных существ в этой области не действует.

Манифест Бросьте 1d4: (1) кожа цели вздувается и пузырится, когда гниль проникает в их тела; (2) спирали божественного света спускаются сверху или вырываются из земли, обвиваясь вокруг целей; (3) лучи энергии исходят от священного символа жреца и по очереди касаются каждой пораженной цели; (4) призрачные фигуры объединяются вокруг целей, касаясь их лиц призрачными руками.

1-17	Неудача.
18-19	Все враги в области действия делают спасбросок стойкости или глохнут. Глухие существа получают -4 к броскам на инициативу и не получают раунд неожиданности. Глухие заклинатели получают -2 ко всем проверкам заклинаний, сделанным в глухом состоянии. Недуг длится число часов как УЗ.
20-23	Все цели в области действия делают спасбросок стойкости или становятся калеками. Скорость передвижения их тогда снижается до 5′, и они получают штраф -2 ко всем броскам атаки и урона, спасброскам и проверкам заклинаний, пока не будет снято. Недуг длится число часов как УЗ
24-25	Все цели в области действия делают спасбросок стойкости или становятся слепыми. Слепые существа получают -4 к броскам на инициативу, атаки, урона, спасброскам, проверкам заклинаний, и их легко застать врасплох. Если слепое существо стреляет оружием дальнего боя, то -8 к атаке, а любой промах имеет 50% шанс поразить случайного союзника. Недуг длится число часов как УЗ.
26-27	Все цели в области действия делают спасбросок стойкости или временно теряют 1d8 силы за УЗ. Утраченная сила возвращается с обычной скоростью после окончания заклинания. Существа, сила которых снижена до нуля, теряют сознание, пока не наберут хотя бы одно очко силы. Недуг длится 24 часа.
28-33	Все цели в зоне действия поражены отвратительными плотоядными бактериями. Каждый раунд цели делают спасбросок стойкости или получают 1d6 *усугубляющегося* каждый раунд урона. Число раундов равно УЗ. Например, 1d6 в первом раунде, 2d6 во втором, 3d6 в третьем и так далее. Успех спасброска позволяет избежать урона в текущем раунде; но не останавливает действие заклинания. Бактерии пожирают все органические материалы, носимые жертвой: кожа, ткань, дерево и подобные за 1d4 раунда. Заклинание *нейтрализация яда или болезни* уничтожает бактерии, как и магическое пламя (*огненный шар, контроль огня* и т. д.), но цель получает полный урон от огня.
34-35	Все цели в области действия делают спасбросок стойкости или поражены чумой от самих богов. Болезнь немедленно вызывает 1d10 + УЗ урона по целям и потерю очка удачи. Болезнь продолжает разрушать тела целей после окончания заклинания и может легко убить. Каждый последующий день что цель болеет, она делает спасбросок Стойкости со Сл 25. При провале цель остаются больной и теряют еще одно очко удачи и еще 1d6 урона. Каждый день после первого, Сл спасброска уменьшается на 1, пока цель не выполнит спасбросок и болезнь не пройдет сама или не убьет своего носителя. Заболевание длится 4 дня плюс 1 день за УЗ.
36-37	Все цели в области действия делают спасбросок стойкости или спонтанно воспламеняются! Цели и все немагическое имущество получает 1d10 урона каждый раунд пока горит. Для тушения магического пламени требуется действие на весь раунд, и жертва проходит спасбросок Реакции со Сл 20. Пламя длится пока не будут потушено или пострадавший не погибнет.
38+	Взгляд божества жреца обращен на язычников в зоне действия и полностью уничтожает всех, кто проваливает спасбросок стойкости. Цели тают в лужах кровавой слизи из жидкой плоти. Затем она испаряется, как будто их никогда не было. Из-за личного участия бога в этом эффекте, все проверки заклинаний жреца получат штраф -10 на неделю после этого. Божество достаточно помогло ему и, вероятно, проигнорирует любые дальнейшие просьбы, пока не пройдет неделя. Этот может быть изменено по усмотрению рефери, если жрец выполняет великую задачу для бога.

Вызов землетрясения

Уровень: 4 Дистанция: различная Длительность: 1 раунд Время чтения: 1 действие Спасбросок: см. ниже

Общее — Жрец создает интенсивный, но централизованный земной толчок, вызывая разрушения в непосредственной близости от него. Ударная волна опрокидывает существ, сносит строения, заставляет открываться в земле трещины, лавины и оползни.

Манифест — Земля начинает вздыматься, когда жрец ударяет посохом по земле.

1-17 — Неудача.

18-19 — Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 40′ с центром в точке на расстоянии до 100′ от жреца. Все существа, стоящие в зоне действия, должны сделать спасбросок реакции, чтобы не упасть. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -2 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, должны сделать спасбросок Воли со Сл 11, чтобы сохранить контроль. Заклинание не действует на летающих и бестелесных существ.

20-23 — Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 60′ с центром в точке на расстоянии до 150′ от жреца. Все существа, стоящие в зоне действия, должны сделать спасбросок Реакции или падают и получают 1d3 урона. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -4 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, должны сделать спасбросок Воли со Сл 13, чтобы сохранить контроль. Не действует на летающих и бестелесных существ. Эффекты зависящие от окружающей местности:

Внутри пещер, туннелей, зданий или в скалистой местности: Есть 50% шанс, что обрушится крыша, рухнет стена или начнется лавина, это нанесет 6d8 урона любому существу в зоне действия. Спасбросок реакции снижает урон вдвое. При провале существо похоронено и задыхается под обломками. Такие существа должны делать проверку выносливости (Сл 10) каждый раунд или теряют еще 1d3 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Открытая местность: Есть 25% шанс, что трещина откроется под ногами существ в области (спасбросок реакции, чтобы не упасть). Глубина трещины 10′. Наносится 1d6 урона от падения.

Река, болото или озеро: Трещины открываются под поверхностью, заставляя воду стекать и остается болотистая грязь. Есть 25% шанс, что каждое существо в этой области попало в грязь и должно пройти проверку силы со Сл 10, чтобы вырваться. В следующем раунде оставшиеся воды устремляются обратно в этот район, и существо может утонуть.

24-25 — Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 80′ с центром в точке на расстоянии до 200′ от жреца. Все существа, стоящие в зоне действия, должны сделать спасбросок реакции или падают и получают 1d6 урона. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -4 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, должны сделать спасбросок воли со Сл 15, чтобы сохранить контроль. Не действует на летающих и бестелесных существ. Эффекты зависящие от окружающей местности:

Внутри пещер, туннелей, зданий или в скалистой местности: Есть 75% шанс, что обрушится крыша, рухнет стена или начнется лавина, это нанесет 7d8 урона любому существу в зоне действия. Спасбросок реакции снижает урон вдвое. При провале существо похоронено и задыхается под обломками. Такие существа должны делать проверку выносливости (Сл 12) каждый раунд или теряют еще 1d4 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Открытая местность: Есть 50% шанс, что трещина откроется под ногами существ в области (спасбросок реакции, чтобы не упасть). Глубина трещины 1d4x10′. Наносится 1d6 урона за каждые 10′ падения.

Река, болото или озеро: Трещины открываются под поверхностью, заставляя воду стекать и остается болотистая грязь. Есть 50% шанс, что каждое существо в этой области попало в грязь и должно пройти проверку силы со Сл 14, чтобы вырваться. В следующем раунде оставшиеся воды устремляются обратно в этот район, и существо может утонуть.

26-27 Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 100′ с центром в точке на расстоянии до 400′ от жреца. Землетрясения длится 1d3+1 раунда, действуя на всех существ внутри. Они делают спасбросок реакции или падают и получают 1d8+1 урона от падения. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -4 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, должны сделать спасбросок Воли со Сл 17, чтобы сохранить контроль. Не действует на летающих и бестелесных существ. Эффекты зависящие от окружающей местности:

Внутри пещер, туннелей, зданий или в скалистой местности: Есть 90% шанс, что обрушится крыша, рухнет стена или начнется лавина, это нанесет 8d8 урона любому существу в зоне действия. Спасбросок реакции снижает урон вдвое. При провале существо похоронено и задыхается под обломками. Такие существа должны делать проверку Выносливости (Сл 12) каждый раунд или теряют еще 1d5 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Открытая местность: Есть 50% шанс, что трещина откроется под ногами существ в области (спасбросок реакции, чтобы не упасть). Глубина трещины 1d4x10′. Наносится 1d6 урона за каждые 10′ падения. Вдобавок есть 25% шанс, что каждая трещина закроется через 1d4 + 3 раунда. Любые существа, попавшие в такую трещину, получают 10d10 урона, поскольку земля измельчает их. Выжившие задыхаться и делают проверку Выносливости (Сл 16) каждый раунд или теряют дополнительно 1d6 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Река, болото или озеро: Трещины открываются под поверхностью, заставляя воду стекать и остается болотистая грязь. Есть 75% шанс, что каждое существо в этой области попало в грязь и должно пройти проверку Силы со Сл 14, чтобы вырваться. В следующем раунде оставшиеся воды устремляются обратно в этот район, и существо может утонуть.

28-33 Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 125′ с центром в точке на расстоянии до 500′ от жреца. Землетрясения длится 1d4+1 раунда, действуя на всех существ внутри. Они делают спасбросок Реакции или падают, получают 1d8+3 урона от падения. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -4 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, делают спасбросок Воли со Сл 19, чтобы сохранить контроль. Бестелесные существа не подвержены, но летающие в пределах 50′ от земли могут быть попасть под поры ветра. Они делают спасбросок Реакции со Сл 20 или падают на землю, получая 2d6 урона. Эффекты зависящие от окружающей местности:

Внутри пещер, туннелей, зданий или в скалистой местности: крыша падает, стена рушится или начнется лавина, это нанесет 9d8 урона любому существу в зоне действия. Спасбросок реакции снижает урон вдвое. При провале существо похоронено и задыхается под обломками. Такие существа должны делать проверку Выносливости (Сл 14) каждый раунд или теряют еще 1d6 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Открытая местность: трещина открывается под ногами существ в области (спасбросок реакции, чтобы не упасть). Глубина 2d6x10′. Наносится 1d6 урона за каждые 10′ падения. Есть 50% шанс, что трещина закроется через 1d4+1 раунда. Любые существа, попавшие в такую трещину, получают 10d10 урона, так как земля измельчит их. Выжившие задыхаться и делают проверку выносливости (Сл 16) каждый раунд или теряют дополнительно 1d6 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Река, болото или озеро: Трещины открываются под поверхностью, заставляя воду стекать и остается болотистая грязь. Каждое существо в этой области попадает в грязь и должно пройти проверку Силы со Сл 16, чтобы вырваться. В следующем раунде оставшаяся вода устремляются обратно в этот район, и существо может утонуть.

34-35 Земля грохочет и вздымается в зоне радиусом 150′ с центром в точке на расстоянии до 600′ от жреца. Землетрясения длится 1d5+2 раунда, действуя на всех существ внутри. Они делают спасбросок реакции или падают, получают 1d8+5 урона от падения. Это единственное что можно делать в этот раунд; атаки или заклинания невозможны, так как цели изо всех сил стараются остаться на ногах. Существа в области действия получают -4 к КБ, поскольку теряют защитную стойку, и заклинатели, концентрирующиеся на активных заклинаниях, делают спасбросок Воли со Сл 21, чтобы сохранить контроль. Бестелесные существа не подвержены, но летающие в пределах 50′ от земли могут быть попасть под поры ветра. Они делают спасбросок Реакции со Сл 20 или падают на землю, получая 2d6 урона. Эффекты зависящие от окружающей местности:

Внутри пещер, туннелей, зданий или в скалистой местности: крыша падает, стена рушится или начнется лавина, это нанесет 10d8 урона любому существу в зоне действия. Спасбросок Реакции снижает урон вдвое. При провале существо похоронено и задыхается под обломками. Такие существа должны делать проверку Выносливости (Сл 16) каждый раунд или теряют еще 1d6 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Открытая местность: трещина открывается под ногами существ в области (спасбросок реакции, чтобы не упасть). Глубина 3d6x10′. Наносится 1d6 урона за каждые 10′ падения. Есть 50% шанс, что трещина закроется через 1d4+1 раунда. Любые существа, попавшие в такую трещину, получают 10d10 урона, так как земля измельчит их. Выжившие задыхаться и делают проверку Выносливости (Сл 16) каждый раунд или теряют дополнительно 1d6 здоровья, пока не будут спасены или мертвы.

Река, болото или озеро: Трещины открываются под поверхностью, заставляя воду стекать и остается болотистая грязь. Каждое существо в этой области попадает в грязь и должно пройти проверку Силы со Сл 18, чтобы вырваться. В следующем раунде оставшаяся вода устремляются обратно в этот район, и существо может утонуть.

36-37 Жрец создает разрушения в области радиусом в полмили, в точке с центром на расстоянии до 10 миль. Не обязательно иметь прямую видимость цели. Сильные толчки опрокидывают целые крепости; рушат плотины; деревни, поля, животные и люди падают в пропасти; ревущее пламя вырывается из струй лавы; и происходят другие титанические разрушения. рефери может позволить тем, кто находится в области действия, сделать спасбросок, чтобы избежать смерти, но сила землетрясения и урон, вероятно, смертелен для всех. Даже летающие существа затронуты штормовым ветром. После этого пейзаж остается навсегда другим.

38+ Жрец создает разрушения на площади радиусом 3 мили в любой точке, которую он может видеть, даже за пределами этого плана. Устройства для гадания позволяют использовать на огромных расстояниях. Сильные толчки опрокидывают крепости; рушат плотины; деревни и люди падают в пропасти; струи пламени вырывается из лавы; и происходят другие титанические разрушения. рефери может позволить тем, кто находится в области действия, сделать спасбросок, чтобы избежать смерти, но сила землетрясения и урон, вероятно, смертелен для всех. Даже летающие существа затронуты штормовым ветром. После этого пейзаж остается навсегда другим.

Освящение/Осквернение

Уровень: 4 Дистанция: 20′ квадратных за УЗ Длительность: различная
Время чтения: 1 ход Спасбросок: см. ниже

Общее Жрец посвящает место своему божеству, наделяя его сверхъестественной защитой и соединяя с волей хозяина. Это святилище для жреца и последователей. Заклинание также можно наложить на священное место другого бога. Если проверка заклинания жреца выше, чем у жреца, что *освятил* место, то оно становится *осквернённым* и не дает преимуществ тем, кто внутри. Осквернённое пространство необходимо очистить от всех следов прежней божественной связи (процесс длился месяц), прежде чем его можно будет вновь *освятить* для нового божества. Если жрец хочет переосвятить святилище своего божества ему не надо осквернять его перед этим.

Жрец, прихожане и разделяющие мировоззрение жреца, получают всю пользу от святилища, как написано в проверке заклинания. Существа другого мировоззрения, поклоняющиеся божеству, не находящемуся в конфликте с божеством жреца, получают половину преимуществ святилища (с округлением в большую сторону), то есть жрец другого, но не враждебного, бога получит +1 к возложению рук, если при освящении была проверка на 20. Нечестивые (согласно вере жреца) или поклоняются враждебному богу страдают от отрицательного штрафа, равного бонусу, который святилище дает истинно верующим, и также могут быть подвергнуты физическому урону.

Каждое святилище дает бонус к проверкам заклинаний, изгнаниям, возложению рук и мольбам о божественной помощи. Кроме того, святилище дает бонус к действиям, связанным с божеством, которому оно посвящено. Рефери должен назначать эти бонусы для каждого божества отдельно, но они всегда должны применяться к действиям, благоприятным для божества. Например, святилище, посвященное Клазату, богу войны, изменит все боевые броски, сделанные жрецом и последователями, находясь в святилище. Приверженцы Амона Тора, бога тайн и загадок, получат в святилище бонус к броскам для расшифровки кодов или обнаружения скрытых подсказок; а для Бобугбубилз, повелителя демонов земноводных, обнаружит, что все земноводные слуги и призванные существа в святилище получают бонус к здоровью, спасброскам и броскам атаки.

Манифест Бросьте 1d4: (1) пораженная область вспыхивает безвредным божественным огнем, магически очищающим святилище; (2) пораженная область светится божественным сиянием цвета божества жреца; (3) изо рта жреца льется поток небесной музыки, заставляя участок резонировать с музыкой сфер; (4) слезы святой воды текут из глаз жреца, орошая область.

1-17 Неудача.

18-19 Жрец создает малое святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают бонус +1. Область остается святилищем 3 часа.

20-23 Жрец создает малое святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +2. Нечестивые существа (определяется божеством) с 1 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d3 урона. Область остается святилищем 6 часов.

24-25 Жрец создает среднее святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +3. Нечестивые существа (определяется божеством) с 2 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d5 урона. Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -1 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем 12 часов.

26-27 Жрец создает большое святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +4. Нечестивые существа (определяется божеством) с 3 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d6 урона. Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -2 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем 1 день.

28-33 Жрец создает большое святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +5. Нечестивые существа (определяется божеством) с 4 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d8 урона. Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -4 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем 1 неделю.

34-35 Жрец создает истинное святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +6. Нечестивые существа (определяется божеством) с 5 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d10 урона и еще 1 урон каждый последующий раунд (спасбросок стойкости для сопротивления). Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -4 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем 1 месяц.

36-37 Жрец создает божественное святилище. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +7. Нечестивые существа (определяется божеством) с 6 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 1d20 урона и еще 2 урон каждый последующий раунд (спасбросок стойкости для сопротивления). Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -5 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем пока не *осквернена.*

38+ Жрец создает место, вечно почитаемое верующими. Последователи отправляются в паломничество к святилищу, чтобы увидеть его перед смертью. Он становится местом чудес, и известно, что само божество появляется там, чтобы поговорить с верующими. Для врагов веры святилище становится символом всего, что они ненавидят, и создаются крестовые походы, чтобы стереть это место с лица земли. Проверки заклинаний, изгнания, возложения рук, мольбы божеству о помощи и действия, связанные с божеством, получают +10. Нечестивые существа (определяется божеством) с 8 КЗ или меньше делают спасбросок стойкости при входе в область или получают 2d20 урона и еще 4 урон каждый последующий раунд (спасбросок стойкости для сопротивления). Заклинания, против жреца и его союзников в святилище, получают штраф -10 к проверкам заклинаний. Область остается святилищем, пока он не будет физически разрушена, *осквернен*а, а сама земля не будет засыпана солью или залита проклятыми водами и маслами.

Отравляющие паразиты

Уровень: 4	Дистанция: 200′ + 10′ за УЗ	Длительность: 1 раунд за УЗ
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: нет

Общее — Жрец вызывает рой насекомых, чтобы атаковать своих врагов. См. страницу 419 для информации о характеристике роя насекомых.

Манифест — Бросьте 1d4: (1) жрец издает шум тысяч крыльев, и появляются стаи; (2) насекомые льются из открытых рук жреца; (3) насекомые вырываются из земли у ног цели; (4) куколки прорастают из тела жреца, а затем раскрываются, выпуская рой.

1-17	Неудача.
18-19	Жрец вызывает один рой насекомых. Рой атакует любых существ в пределах своей области, но не покидает это место, оставаясь там до истечения срока действия заклинания. Рой получает бонус +2 к атакам и урону или +3 против нечестивых существ.
20-23	Жрец вызывает два стаи насекомых, занимающих любые две области, смежные друг с другом в пределах дистанции. Эти рои атакуют любых враждебных существ в пределах области и не атакуют дружественных или союзных существ. Не покидают место вызова, оставаясь там до конца длительности заклинания. Стаи получают +4 к атакам и урону или +6 против нечестивых существ
24-25	Жрец вызывает три стаи насекомых, занимающих любые три области по выбору жреца в пределах действия заклинания. Не требуется, чтобы рои соседствовали друг с другом. Эти рои атакуют любых враждебных или недружелюбных существ в своей области, но не покидают место вызова, оставаясь там до истечения срока действия заклинания. Стаи получают бонус +6 к атакам и урону или +9 против нечестивых существ.
26-27	Жрец вызывает четыре стаи насекомых, он может управлять ими по своему желанию. Рой ползет за целью по выбору жреца, пока они остаются в пределах досягаемости заклинания. Управление роем не требует концентрации со стороны жреца, и он может свободно выполнять другие действия, командуя роем насекомых. Насекомые будут атаковать только врагов жреца. Стаи получают бонус +8 к атакам и урону или +12 против нечестивых существ.
28-33	Жрец вызывает восемь стаи насекомых, он может управлять ими по своему желанию. Рой ползет за целью по выбору жреца, пока они остаются в пределах досягаемости заклинания. Управление роем не требует концентрации со стороны жреца, и он может свободно выполнять другие действия, командуя роем насекомых. Насекомые будут атаковать только врагов жреца. Стаи получают бонус +10 к атакам и урону или +15 против нечестивых существ.
34-35	Жрец вызывает гигантский рой насекомых, который заполняет площадь 100′ квадратных за УЗ. Атаке подвергаются все враги в зоне действия. Рой получает бонус +10 к атакам и урону или +15 против нечестивых существ. Насекомые также пожирают все органические вещества в области (у друзей и врагов), включая одежду, кожаные ремни и мешки, седла и т. д.
36+	Небо чернеет от нашествия саранчи библейских масштабов. Жрец может направить эту чуму на весь регион, поражая одну квадратную милю за УЗ. Нашествие длится больше недели, пожирая все живое на пораженном участке. Насекомые разоряют землю, пожирают посевы, срывают листья и кору с деревьев, уничтожают стада животных, поедают зерно и иным образом уничтожают окружающую территорию. *Все* живые существа в пораженной области получают 1d4 урона в день от укусов и царапин насекомых. Враги жреца автоматически получают 1d4 + 10 урона *за раунд*, а нечестивые существа 2d6 + 20 урона. Единственный способ защититься от этого урона - это войти в замкнутое пространство (например, каменную гробницу или подземное хранилище), куда саранча не может проникнуть.

Заклинания жреца 5 уровня

Праведное пламя

Уровень: 5 | Дистанция: 100′ + 10′ за УЗ | Длительность: мгновенно
Время чтения: 1 действие | Спасбросок: см. ниже

Общее	Жрец вызывает божественное пламя, чтобы сжечь своих врагов.
Манифест	См. ниже.
1-19	Неудача.
20-21	Жрец выбирает одну цель. Она внезапно охвачена священным пламенем. Существо получает 1d6+2 урона за УЗ (максимум 10d6 + 20). Спасбросок реакции снижает урон наполовину.
22-25	Столб огня с ревом заполняет куб длиной 20′. Огонь наносит 1d6 + 1 урона за УЗ (максимум 10d6+10). Спасбросок реакции снижает урон наполовину.
26-27	Столб огня с ревом заполняет куб длиной 20′. Огонь наносит 1d10 + 2 урона за УЗ (максимум 10d10+20). Спасбросок реакции снижает урон наполовину. Любое существо, убитое огнем, полностью сгорает, не оставляя никаких останков и, возможно, его нельзя воскресить.
28-29	Жрец вызывает два столба божественного пламени. Каждая это куб длиной 20′. Огонь наносит 1d12+3 урона за УЗ (максимум 10d12+30). Спасброска нет. Любое существо, убитое огнем, полностью сгорает, не оставляя никаких останков и, возможно, его нельзя воскресить.
30-35	Жрец вызывает три столба божественного пламени. Каждая это куб длиной 20′. Огонь наносит 1d20+4 урона за УЗ (максимум 10d20+40). Спасброска нет. Любое существо, убитое огнем, полностью сгорает, не оставляя никаких останков и, возможно, его нельзя воскресить.
36-37	Жрец выбирает ближайшее облако в небе. Оно проливает дождь огня и лавы на землю. Это влияет на площадь до половины квадратной мили. (В помещении или под землей, это заклинание все еще эффективно.) Все существа, попавшие в огонь, получают 1d20 урона за УЗ. Вдобавок все существа делают спасбросок реакции; при провале загораются и получают еще 1d6 урона каждый раунд, пока пламя не погаснет при следующих спасбросках. Любое существо, убитое огненным дождем, полностью сгорает.
38+	Указывая на ближайшую гору, холм или скалу в пределах прямой видимости, жрец поднимает руки и вызывает из земли вулкан. Струи жидкого огня вырвались из-под земли, а лава льется повсюду. Все существа в пределах мили от вулкана мгновенно погибают в жертвоприношении, если не обладают иммунитетом к огню, например, огненными элементалями, или имеют необычайную магическую защиту. Все существа в радиусе следующих пяти миль получают начальный урон 6d6 от лавы и огня, затем дополнительно 2d6 урона за раунд (без спасброска) от огненного дождя, сажи, угля и пепла, пока не достигнут безопасного расстояния. в пяти милях отсюда. Небо почернело от вулканического пепла, погодные условия изменились, посевы уничтожены, города разрушены, и гнев божества очевиден.

Контроль погоды

Уровень: 5 | Дистанция: 2 мили | Длительность: 4d12+УЗ часов
Время чтения: 1 ход плюс 1 ход (см. ниже) | Спасбросок: нет

Общее Жрец изменяет естественные погодные условия, чтобы изменить их по своему выбору, вплоть до очень неестественных эффектов для сезона и региона. Для этого заклинания требуется 1 ход, после чего требуется еще десять минут, чтобы изменение погоды проявилось. Ветры всегда дуют в направлении, выбранном жрецом, и изменение погоды обычно (но не всегда) зависит от сезона.

Манифест Бросок 1d4: (1) в глазах жреца появляются вспышки света; (2) грудь жреца неестественно раздувается, из нее выходит порыв ветра; (3) облака странной формы и цвета формируются над жрецом; (4) воздух становится совершенно неподвижным, животные затихают, погода меняется.

1-19	Неудача.
20-21	Жрец немного меняет погоду, чтобы создать более приятные или суровые условия. В ясный день появляется легкий туман; идет небольшой дождь; легкий ветерок шевелит иначе неподвижный воздух; начинается небольшой снегопад и т. д.
22-25	Жрец производит заметное изменение погоды, создавая небольшую бурю или останавливая ее. Появляется туман; начинается дождь; валит снег; ветры набирают силу; Жрец может создать достаточно сильные погодные эффекты, чтобы изменить исход сельскохозяйственного сезона.
26-27	Жрец сильно меняет местные погодные условия, чтобы произвести впечатляющие погодные эффекты. Внезапно начинается сильный снегопад; дождь льет как из ведра; дуют сильные ветры; плотный туман покрывает землю и т. д. Жрец может создавать погодные эффекты, достаточно сильные, чтобы повлиять на успех армии или флота в битве.
28-29	Жрец создает разрушительную стихию или убирает те же эффекты. Местность накрывает метель; с неба падает град; ураганные ветры обрушиваются на крыши; бьют молнии; начинаются торнадо и т. д. Эти разрушительные условия достаточно сильны, чтобы причинить вред существам вне укрытий (обычно от 1 до 1d4 урона за раунд). Изменение погоды зависит от сезона, и жрец не может контролировать детали погоды. Он не может направлять торнадо на определенные здания или заставлять молнии поразить определенную цель. Однако он все же может контролировать направление ветра.
30-35	Жрец создает невероятно разрушительную и явно неестественную погоду. Снег выпадает в разгар лета; волны жара растапливают полярные льды; снежные бури сеют хаос в пустыне и т.д. Условия достаточно сильны, чтобы причинить вред существам вне укрытий (обычно от 1 до 1d4 урона за раунд). При желании жрец может сделать аномальные погодные явления. Например, снег необычного цвета, дождь из рыбы или лягушек; облака определенной формы или узоров и т. д.
36-37	Власть жреца над погодой пугает. Он может не только создавать погоду, явно неестественную для времени года и климата, но и управлять ей, как если бы она была продолжением его тела. Удары молнии по конкретным людям (10d6 урона за удар), бури воздействуют на одни здания, оставляя другие нетронутыми; штормовые ветры наполняют паруса одних кораблей, избегая при этом других; и т. д. Рефери имеет последнее слово в отношении того, каков эффект погоды, но эти эффекты достаточно сильны, чтобы вызвать огромные разрушения.
38-39	Жрец создает волшебный погодный вихрь, невероятный по своей силе. До трех погодных эффектов по его выбору происходят одновременно, при условии, что они не противоречат друг другу. Жрец может создать ураганный ветер, ледяной дождь с мокрым снегом и молнии в одной и той же бури; одновременно вызывать торнадо, дробящий град и ослепляющий дождь; опустошать берега струями воды, цунами и непроницаемый туман; или любая другая комбинация по его выбору. Однако он не мог допустить, чтобы палящий зной и ледяной снег происходили одновременно. За рефери остается последнее слово относительно допустимых комбинаций и их эффектов.
40+	Жрец вызывает абсолютные разрушения или останавливает их. Молния и торнадо разрушает укрепления; цунами с айсбергами меняет береговую линию; холодный мокрый снег и ледяные ветры мгновенно замораживают живых существ и растения; и т. д. О шторме сложат легенды. Рефери является окончательным арбитром в отношении причиненного разрушения, но оно должно быть катастрофическим, это «идеальный шторм».

Вихрь клинков

Уровень: 5	Дистанция: 50′ за УЗ	Длительность: 1 раунд за УЗ
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: см. ниже

Общее — Жрец создает неподвижный барьер из вращающихся клинков, чтобы преградить проход и убить тех, кто пойдет через его. Враги могут пытаться стрелять стрелами через стальную завесу, но все существа на противоположной стороне барьера получают бонус +4 к их КБ и бонус +2 к спасброскам реакции против атак, исходящих, с другой стороны.

Манифест — Поле вращающихся, острых как бритва лезвий появляется в воздухе.

1-19	Неудача.
20-21	Занавес имеет форму вертикальной стены площадью 20′ квадратных. Проходящие сквозь лезвия получают 1d6 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они делают спасбросок реакции, чтобы выпрыгнуть из области действия до того, как лезвия начнут рубить. Успешный спасбросок означает, что получена половина урона.
22-25	Занавес имеет форму вертикальной стены площадью 40′ квадратных. Проходящие сквозь лезвия получают 1d8 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они делают спасбросок реакции, чтобы выпрыгнуть из области действия до того, как лезвия начнут рубить. Успешный спасбросок означает, что получена половина урона.
26-27	Занавес имеет форму вертикальной стены площадью 60′ квадратных или кольцо диаметром 20′. Проходящие сквозь лезвия получают 1d10 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они делают спасбросок реакции, чтобы выпрыгнуть из области действия до того, как лезвия начнут рубить. При успехе наносится половина урона.
28-29	Занавес имеет форму вертикальной стены площадью 80′ квадратных или кольцо диаметром 30′. Проходящие сквозь лезвия получают 1d12 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они делают спасбросок реакции, чтобы выпрыгнуть из области действия до того, как лезвия начнут рубить. При успехе наносится половина урона.
30-35	Жрец создает два барьера. Каждый имеет форму вертикальной стены площадью 40′ квадратных или кольцо диаметром 20′. Проходящие сквозь лезвия получают 1d12 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они делают спасбросок реакции, чтобы выйти из области до того, как лезвия начнут рубить. При успехе наносится половина урона
36-37	Жрец создает два барьера. Каждый имеет форму вертикальной стены площадью 60′ квадратных или кольцо диаметром 30′. Проходящие сквозь лезвия получают 1d20 урона за УЗ. Если барьер создается в области, уже занятой живыми существами, они получают урон без спасброска. В качестве альтернативы, жрец может создать барьер в 10′ квадратных, который перемещается со скоростью 20′ за раунд в любом направлении по выбору. Те, кто стоит на пути барьера, делают спасбросок реакции или получают 1d20 урона за УЗ. При успехе не получают урон. Перемещение барьера требует полной концентрации со стороны жреца, но он может выбрать выполнение других действий в раунде, если не двигает завесу. Затем он может опять перемещать барьер в следующих раундах, и так пока не закончится время действия заклинания.
38+	Жрец создает ужасающее поле вихря смерти. Этот барьер заполняет площадь 20′ квадратных за УЗ, лезвия могут быть повернуты под любым углом по выбору жреца (горизонтально, вертикально, под углом и т. д.). Те, кто стоит на пути барьера, получают 2d20 урона за УЗ. Спасброска нет. Барьер не может быть перемещен, но он занимает все доступное пространство в зоне воздействия, изменяя свою форму, чтобы соответствовать длинным коридорам, комнатам необычной формы и т. д.

Глава шесть

Поиски & Путешествия

Герой отвечает на свое призвание, будь то проблемы его герцогства или путешествие через океан.

Герой отвечает на свое предназначение, будь то проблемы его герцогства или путешествие через океан. Путешествие в далекие страны и дальние места часть каждого приключения. Так же и поиск выдающихся умений. В этой главе обсуждаются эти вопросы.

В Поисках Невозможного

Современные ролевые игры содержат избыток правил, о заклинаниях, ритуалах, умениях и прочих вещей для всевозможных сверхъестественных способностей. Воскрешение мертвых, улучшение характеристик, получение божественного дара - все это бросание кубиков и не более того. DCC RPG выступает против такого подхода, вместо этого просит игроков и рефери следовать примерам из мифологии и художественной литературы и решайте такие вещи с помощью квеста!

Вот список необычных поступков, в которых персонажи могут захотеть участвовать, и предлагаемый путь для их выполнения. Каждое из них, конечно, само по себе приключение. Рефери обязательно должен учитывать выдающиеся достижения в DCC RPG - при условии, что игроки их заслуживают. Эта игра не о механических решениях проблем; это о *приключениях*!

Есть силы, выходящие за рамки способностей игровых персонажей. NPC-колдун может знать заклинание или ритуал, решающий сложную проблему для персонажей, но персонажи не могут изучать это заклинание. Нет причин объяснять правила магии; потому что не существует настоящих «правил» магии. Возможно, игрок волшебник не может изучить это заклинание по неясным причинам. Ведите своих персонажей к поискам союзников, чьи способности превосходят их собственные, а не к механическим решениям проблем.

Для персонажей, желающих обладать необычными способностями, должны быть квесты дающие их.

Благословение: окажите услугу богу, и бог окажет услугу вам.

Дыхание под водой: найдите короля русалок и дайте ему идеальную жемчужину.

Найти безопасный проход через ужасное место: Торгуйтесь с госпожой Удачей: пройти безопасно за неделю или это будет неделя опасностей... госпожа выбирает опасности

Вылечите ужасный яд или болезнь, слепоту или глухоту: верните давно потерянный сосуд с жидкостью, излечивающей любую болезнь, или помогите к раненому созданию.

Воскресите мертвых: отправляйтесь в страны мертвых и спасите потерянную душу, возможно, танцуя, играя или сражаясь с самой Смертью. (Примечание: модуль DCC # 74: *Blades Against Death* об этом, как пример.)

Снятие проклятия: помимо особых методов, указанных в Приложении С, подумайте о путешествии в пещеру Старой Карги, покровительницы ведьм, где черный камень, представляющий это проклятие, будет уничтожен.

Поговорите с мертвыми: возьмите язык еще живой ведьмы, которая охотно дает его, затем поместите его в пасть трупа.

Убейте бессмертного: найдите зал душ, где зажжена свеча для каждого живого существа, где-то на божественном плане, и потушите эту свечу, представляющую душу этого бессмертного.

Призыв существ извне: найдите изображение существа в огромной коллекции статуй, хранимой Горгоной, богом-медузой, затем отнесите эту статую обратно в царство смертных и превратите ее в плоть.

Приручите дракона: просто украдите яйцо дракона и вырастите его с самого рождения. Или, чтобы приручить взрослого дракона, найдите яичную скорлупу, из которой он вылупился, большинство драконов хранят ее в секретном месте.

Вся партия мертва: не заканчивайте игру! Перенесите персонажей в Преисподню, где они договорятся со Смертью или попытаться выбраться из нее!

Невероятная сила: чтобы достичь огромной силы, заключите договор с божеством огромной мощи и пообещайте ему то, что иначе оно не может получить.

Мастерство владения оружием: найдите настоящего мастера этого оружия и отправляйтесь в приключения с ним, получая бонус от +1 до +3 за атаки этим оружием, если у вас будет достаточно времени. Конечно, у мастера могут быть собственные требования, и он будет ожидать многого от ученика.

Получить легендарное магическое оружие: найдите волшебное оружие там, где оно было захоронено.

Путешествия по Маленькому Миру

В этой рукописи неоднократно подчеркивалась ограниченность знаний в средневековом мире. Вы, добрый сэр, читающий эту рукопись, имеете доступ к огромному количеству информации. Есть интернет и сотовые телефоны, есть телевидение и радио, есть печатные книги, и есть библиотеки, университеты и эксперты в вашем мире. В средневековой мире ничего этого не существует. Ручки и бумага дороги, печатных станков нет, а на изготовление одной книги у писца уходит почти год. Большинство людей неграмотны; нет ни механизированного транспорта, ни дальнего сообщения, ни фотографии. Информация передается со скоростью словесного разговора, без фотографий или иллюстраций, и эта информация движется только с такой скоростью, как ноги путешественника или его лошадь с повозкой. *Путешественник - главный источник информации в этом мире.* С путешествием приходят

знания; без путешествия нет информации. Большинство обычных крестьян в средневековой среде никогда не уезжают дальше нескольких миль от места своего рождения. Их жизнь ограничена ближайшей местностью: река на востоке, холмы на севере, деревня в одном городе на юге. В игре, пытающейся передать средневековый приключенческий опыт, сохраняющей дух из Приложения N - вам не нужно много пространства для приключений. Площадь всего в 100 квадратных миль должна обеспечить годы приключений, поскольку это пространство больше, чем когда-либо исследовало бы большинство живущих людей.

Путешествия в средневековом мире

Герои низкого уровня, лишенные богатства, путешествуют пешком или в качестве пассажиров в фермерских телегах и караванах. По мере того, как они продвигаются по имени и по положению, они могут обзавестись ослами, пони или даже большими конями, чтобы нести их. Вот пара важных моментов, которые следует запомнить

Во-первых, путешествовать опасно. Когда человек выходит за пределы досягаемости армии своего лорда, он остается сам по себе. Даже в «цивилизованных» странах разбойники нападают на путников. Рыцари соседних земель могут преследовать наемников. И, конечно же, монстры.

Во-вторых, путешествие редко бывает прямым. Особенно на низких уровнях, когда персонажи путешествуют в караванах. У караванов есть другие дела кроме игроков, он останавливается везде, где можно продать или приобрести товары. Могут быть и другие пассажиры, места назначения, которых включают религиозное паломничество, посещение родственников или особые поручения. Есть места, которых следует избегать: опасные племена, бароны, берущие огромные налоги, и регионы, суеверно обозначенные как «населенные привидениями».

В-третьих, путешествовать непросто. В городе может быть несколько мощеных улиц, а в большом королевстве - мощеная Королевская дорога. В остальном путешественники в основном выбирают грязные проселочные дороги, и русла рек. Дневной переход может закончиться за несколько часов до наступления темноты, «теряя» хорошее время для дороги потому, что следующая гостиница слишком далеко, чтобы дойти до нее.

Сухопутная Скорость

Имея в виду это, вот примерные скорости движения для различных видов транспорта. Предполагаются обычные условия движения: хорошая погоду, проходимые дороги и отсутствие задержек. Скорость может быть снижена наполовину или больше из-за плохой погоды, труднопроходимой местности, разбойников (или других столкновений), остановок караванов, чрезмерного груза и т. д. Скорость можно увеличить на треть с помощью форсированного марша (обычно для военных целей), но марш наносит 1 урона в течение дня (спасбросок Стойкости со Сл 10, чтобы избежать). Лошадей тоже можно заставлять с таким же риском, можно регулярно чередовать лошадей для увеличения скорости. Редкие кони могут двигаться с большей скоростью.

Транспорт	**Скорость за час**	**Дневной Путь***
Пешком	3 мили	24 мили
Мул или осел	3 мили	24 мили
Лошадь или пони	4 мили	32 мили
Боевой конь	5 мили	40 мили
Телега фермера**	2 мили	16 мили
Пассажирская карета***	3 мили	24 мили
Торговый караван	3 мили	24 мили
Плот или баржа	1/2 мили	5 мили
Лодка с веслами	1.5 мили	15 мили
Парусник	2 мили	48 мили
Военный Корабль (грести)	2.5 мили	60 мили
Драккар (грести)	3 мили	72 мили
Галера	4 мили	96 мили

**Предполагается, что время в пути 8 часов. Путешествие по воде может продолжаться дольше (например, на баржах и гребных лодках), и длиться ночь для парусных судов, что встроено в ежедневное расстояние.*

*** Двухколесная телега с мулом, для перевозки еды.*

**** Крытый вагон, для перевозки важных пассажиров. Доступно только между важными направлениями (например, большими городами или торговыми портами).*

Безопасность пока путешествуешь

Путешествия опасны. Существа бродят по ночам, разбойники и дикари. Беспечная партия будет атакована хищниками. Несущим ночную стажу, следует постоянно напоминать о сверкающих красных глазах, окружающих свет костра, никогда не входящих в поле зрения. О таинственных хлопающих звуках и порывы внезапного ветра от летающих зверей.

Путешественники планируют свой маршрут, исходя из безопасных мест для ночлега. Гостиницы и фермерские дома, принимают путешественников, могут брать плату за свои услуги, даже если все, что они предлагают, - это только крыша, подстилка из сена и вареная репа на ужин. Немногие достаточно богатые дворяне строят надежные замки. На защиту в них большой спрос. Путникам могут предложить остаться в замке, но это не гарантируется. Идут ли путники под правильными гербами? Готовы ли они воздать должное местному лорду? Есть ли давняя, не забытая обида между дедушкой лорда и дядей одного из персонажей? И дадут ли герои несколько золотых монет - или долг чести - на содержание стен?

Замок это важная часть любой средневековой фантазийной игры, он всегда должен оставаться загадочным и не восприниматься как должное. Даже если это всего лишь перевалочная станция для ночлега, там должны быть истории: обнесенная стеной башня, где однажды повесилась принцесса; обрушившееся восточное крыло, которое никогда не восстанавливали после странного пожара, унесшего много жизней; выложенный кирпичом камин в большом зале, в котором, как говорят, были останки шута, который слишком насмехался над невзрачной женой лорда; темная лестница в подвал, откуда в безлунные ночи доносится странное улюлюканье.

Так же лорд каждого замка должен запоминаться. Придайте ему свой внешний вид. Позвольте передать важные новости для следующего города, или выдвинуть необычные требования. Дайте особые хобби и развлечения. Путешествие — это шанс увидеть и познакомиться с новыми людьми в мире, где большинство жителей редко удаляются дальше чем на несколько миль от места своего рождения

Напомним, в средневековом мире путешественники редки и отважны. Они приносят хорошие и плохие вести, являются основным способом общения на расстоянии. Нет обычных других способов; простой человек без магии полагается на них чтоб узнать новости. В каждом месте где остановились авантюристы ожидается, что они поделятся новостями и получат новую информацию для дальнейшего путешествия. Рефери рекомендуется распространять слухи на каждой остановке, начиная от банальных крестьянских сплетен (кто на ком женился, кто болен, у кого был ребенок и т. д.) До историй о политике, религии и даже магии. (какие монстры были замечены, какие армии находятся в движении, какие жрецы сменили приходы). Информация может быть формой оплаты путешественника своему хозяину.

Великое Колесо

Ваши персонажи живут на коже земли, известной как Известные Царства или Средние Земли. Пещеры и подземельях уходят вглубь земли, образуя место известное как Подземье. Далекие измерения и другие планы за пределами понимания смертных называют Другой Мир. Все эти места вместе составляют Великое Колесо, упрощенное представление множества мест и планов существования.

С первых дней в ролевых играх в жанре фэнтези существовали системы для организации множества планов. Не требуется воссоздавать колесо, и, таким образом, создавать еще одну структуру организации планов, помимо общей метафоры Великого Колеса. Автор призывает рефери сослаться на один из многих ранее опубликованных планарных структур для заполнения своего игрового мира. Тем не менее, есть следующие советы.

- Для создания опыта игры, основанного на удивлении, описанном в Приложением N, рефери рекомендуется начинать экстрапланарные встречи с низких уровней. Это не означает, что игроки встречают непобедимых врагов невосприимчивых к любому оружию персонажей. Это скорее будет пещера, внутри большая чем снаружи, а вход в нее это планарный переход; или странное существо, которое можно изгнать хитрым способом, а стальное оружие не ранит его; или волшебные врата или дверной проем, ведущий в опасное, волшебное царство, которое только позже обнаруживается в другом плане. Экстрапланарный план - это просто волшебное место, и пусть эти они станут частью приключений на раннем этапе.
- Избегайте слишком структурированного подхода к планам. Кроме того, не давайте персонажам (и игрокам) слишком много информации об этой структуре. Точно так же, как география Земли не была по-настоящему понятна в течение многих столетий после средневековья, целые континенты неправильно понимались и не правильно размещались на картах! Нет никаких оснований полагать, что география планов полностью понятна смертным. Пусть будут запутанные связи между местами и сложные переходы. Понимание планов должно стать делом всей жизни персонажа.
- Планарные путешествия могут включать путешествие во *времени* как в прошлое, так и в будущее. Путешествие во времени - сильная тема в книгах Приложения N. Это не значит, что персонажи сами должны путешествовать во времени, но могут встретить путешественников во времени из будущего (см. Стр. 429) или, возможно, их великих волшебников из прошлого.
- Планы могут иметь *другие размерности*. Места с причудливые четырехмерной геометрией, причудливые сочетания углов, странные геометрии - это могут быть как плоскости, так и «места тени или огня». Обратитесь к Приложению N для вдохновения.
- Наконец, по солнечной система может быть можно путешествовать через планарного путешествия. Пусть луны, планеты, астероиды и солнца будут «экстрапланарными» в вашем мире. Путешествие на другие планеты может быть даже волшебным по своей природе, так же, как и путешествие на план огня - понятие «космическое путешествие» может не существовать.

Слуги, Наемники, Последователи

Состоятельные и известные авантюристы нанимают наемников и последователей для исследования вместе с ними. Опасности не мотивируют всех людей, и поэтому им нужно обещать вознаграждение или долю добытых сокровищ. Отряд авантюристов может нанимать наемников, используя эти правила.

Однако учтите, что не все наемники могут захотеть путешествовать. Многие хотят заработать всего несколько монет, чтобы прокормить свои семьи. Поэтому наемники могут не поехать из одного места в другое.

Наем: На каждые 100 жителей в городе или деревне 1 мужчина - не обязательно здоровый - готов рисковать своей жизнью в качестве помощника искателя приключений. В голодных или бедных местах, где нет других способов заработать, может быть больше желающих; в оживленных торговых центрах с множеством конкурирующих рискованных путей к богатство вашим предложением может заинтересоваться меньше людей.

Снаряжение: Слуги имеют простые кожаные или шкурные доспехи, шапки и топоры, дубины или копья. Около 20% имеют свои собственные длинные мечи и, возможно, доспехи, но ожидают дополнительной оплаты за такое оснащение. Все остальное снаряжение должно быть предоставлено персонажами.

Оплата: Простая военная служба, например, в армии, требует оплаты еды и проживания плюс 1-4 медных монеты в неделю. Если слуги принесут хорошее снаряжение, они будут хотеть еще 1–4 медных монет в неделю.

Слуга, которому предстоит столкнуться со сверхъестественными ужасами, духами или свирепыми монстрами, требует от 1 серебряной монету до 1 золотой монеты в день, если он столкнется с чрезвычайными проблемами.

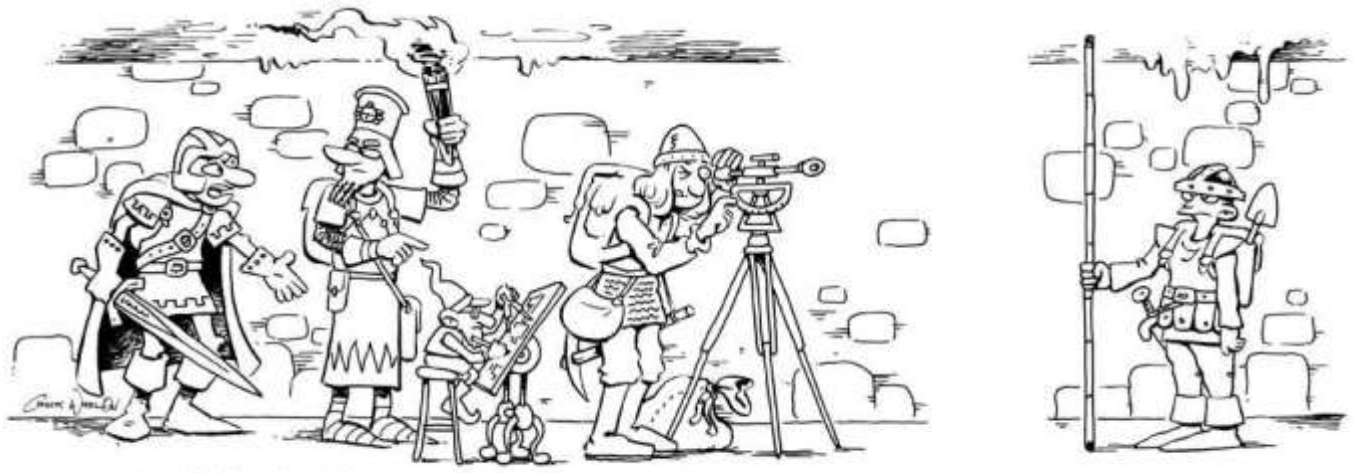
Слуги выше 0 уровня встречаются редко, но в случае их найма они захотят вдвое большую плату.

Увидев добытое сокровища, слуги могут также попросить их долю.

Мораль: Как описано в разделе «Бой», наемник должен проверить боевой дух в его первой стычке. Вполне возможно, что он сбежит, осознав, с чем борется. В отличие от обычных монстров, лояльность наемника зависит от отношения к своему нанимателю. На проверку морали влияет его спасбросок Воли, а также добавляется модификатор Личности нанимателя.

В конце каждого приключения слуга должен сделать еще одну проверку морали. Рефери применяет модификатор от -4 до +4, отражающий раны слуги, его лечение со стороны персонажей, его оплату и долю сокровищ, а также общий успех отряда. Слуга, не прошедший проверку морали, напуган жизнью авантюриста и решает вернуться к полной тяжелого труда деревенской жизни.

Характеристики: Слуги - персонажи 0 уровня. У них средние значения характеристик, 3 очка здоровья и +0 на спасброски.



"I really don't think the map needs to be THAT accurate!"

Глава семь

Правила для рефери

Рефери всегда прав. Позвольте правилам подчиняться вам, а не наоборот.

Наставления

Я Джозефа Гудман, автора этой рукописи, и, поскольку вы хотите быть рефери, я наставляю вас:

- Рефери всегда прав. Пусть правила подчиняются вам, а не наоборот.
- Всегда бросайте кости в открытую. Как говорится, «пусть кости упадут, как упадут». Игроки чувствуют страх, поскольку они верят в честность ваших боевых столкновений.
- Позвольте персонажам умереть, если того требуют кости. Нет ничего более драгоценного, чем жизнь персонажа, нет ничего более *бесполезного*, чем игра, в которой игроки знают, что их персонажей ничто не убьет. DCC RPG рассчитана на высокий уровень смертности персонажей - пусть это будет так и для вашей игры. Достижение 5 уровня в DCC RPG - настоящее достижение.
- Не бойтесь правил. Я знаю, что вы сделаете домашние правила: я верю, что игра останется узнаваемой, но не такой, как я ее задумывал. Так и должно быть.

Известный Мир

Мир больше, чем когда-либо могут представить ваши персонажи. Во время исследования помните следующие факты о средневековой жизни:

- Почти все обычные люди живут и умирают в пределах нескольких миль от места своего рождения.
- Путешествия по суше опасны и дороги. Большинство крестьян могут позволить себе только путешествия пешком.
- Культурное разнообразие находится в городах и долинах, а не в странах и континентах.
- Большинство простых людей неграмотны.
- Редко можно встретить человека, который отъехал от дома более чем на 20 миль.
- Отсутствует надежная форма связи на большие расстояния.

Сделайте свой мир загадочным, сделав его маленьким - очень маленьким. Что находится за следующей долиной? Никто не может быть уверен. Когда 5 мильное путешествие превращается в приключение, вы сможете оживить свой мир.

Заклинания волшебника

Заклинания волшебника выучить нелегко. Тогда как божества могут вкладывать знания в сердца жрецов, заклинания волшебников возникают в результате опасных взаимодействий, которые не следуют предсказуемым правилам. Магия не похожа на физику. Она неточна, а десятичную точку, так сказать, поставить сложно. Как говорил Гарольд Ши, призыв 1 дракона, 0,1 дракона или 100 драконов - это вопрос желания, а не формул. Сверхъестественное проявление можно сделать более чем одним способом; один волшебник может воспевать, другой проводить странный ритуал, а третий сжигать благовония, и все это даст один результат. Методы магии одного мага могут не работать у другого из-за особенности его родословной, внепланарной принадлежности или просто его особой судьбы. Магия - это просто *магия.*

Таблица развития класса волшебника показывает, сколько заклинаний он знает. Однако он не просто изучает новые заклинания при повышении уровня. Это соглашение о правилах «известных заклинаний» проявляется в терминах игры следующим образом.

Общие принципы заклинаний волшебника

Во всех разговорах с игроком о заклинаниях волшебника рефери должен помнить эти принципы.

1 Знаний мало. Нет никакой «энциклопедии магии». Интернета нет. Даже печатного станка Гуттенберга нет! Это средневековое феодальное общество без технологии переплетного дела. Знания редки, а знания магии еще реже. Получение этих знаний скорее приключение, чем чтение. «Исследования», в современном понимании, с посещением библиотек для поиска определенных книг нет. Простое знание, что такое заклинание *существует*, большое достижение, не говоря уже, чтобы научиться его накладывать.

2 Волшебники завистливые ублюдки. Без обид, но это правда. Когда знаний мало, обладающий наибольшими знаниями, имеет преимущество - и волшебники хотят этого преимущества. Нахождение, получение и изучение заклинаний есть значительные вложения; ни один волшебник не отдаст эти вложения бесплатно. Волшебник должен заплатить некоторую цену, чтобы умилостивить тех, кто делится с ним.

3 Способы загадочны. Даже когда волшебник узнает, что заклинание существует, и находит возможность, научиться ему, процесс колдовства может быть ему недоступен. Практика, практика, практика!

4 Получение магических знаний часть приключения. Поиск новых заклинаний и знания основная цель для любого игрока-волшебника.

5 Маги ищут *понимания*, но оно всегда неполно. Жрецы используют магию для достижения целей,

волшебники хотят понять магию ради нее самой. Но они люди, их разум ограничен. Рука судьбы в виде броска d20 всегда будет влиять на их усилия.

Изучение новых заклинаний с повышением уровня: При переходе на новый уровень, волшебник «знает» новое заклинание. Это работает следующим образом.

1 Если волшебник слышал истории о новом заклинании (во время приключения, от другого персонажа, видел в свитке или фолианте), он может выбрать его для изучения. Иначе новые заклинания определяются случайно (см. Ниже).

2 Волшебник должен потратить время на изучение и практику в заклинании. Обычно минимум неделя на уровень заклинания. Но можно изменить.

3 Волшебнику, возможно, потребуется найти место, где он найдет это знание, и, возможно, заплатить цену за это знание. Подробнее об этом см. Ниже.

4 Когда волшебник достаточно изучил заклинание, делает проверку с Сл 10+уровень заклинания. Он бросает 1d20+УЗ+модификатор Интеллекта. При успехе изучает заклинание. При провале нет. Он сможет попытаться выучить это заклинание снова, при получении нового уровня.

Определение новых заклинаний

Мы призываем вас знакомить с заклинаниями в игре с помощью слухов, свитков, демонов, покровителей, фолиантов, редких артефактов, разговоров с коллегами, мифов и легенд. Волшебники не изучившие новые заклинания в процессе игры, случайно определяют новые заклинания.

Каждый раз, когда волшебник может выучить заклинания, случайно выберите 1-3, которые он *может* изучить. Несколько вариантов дает ему «запасной план», если будет неудача при изучении первого.

Если волшебнику не удается выучить первое заклинание, дайте ему возможность выучить другое.

Обретение Знаний: Вы можете сделать приключение из поиска знаний. Поскольку каждый волшебник выучивает много заклинаний в течение игры, хорошо отложить это до времени поиска важных и сильных заклинаний. Нахождение «истока знаний» может стать отличной мотивацией для долгосрочного поиска.

Вот таблицы для случайного выбора нахождения заклинания, его цены и редких нужных для работы компонентов. Как рефери, вам надо создать историю, объединяющие эти элементы в приключение.

Помните, что магия меняется от волшебника к волшебнику. Магу с прапрадедом-полудемоном легче читать заклинания, основанные на огне, чем сектанту, рожденного обычным смертным. Одно и то же заклинание может иметь совершенно разные требования, в зависимости от волшебника.

Таблица 7-1: Где находятся Знания о заклинаниях?

1d16	Результат
1	Из шепчущих губ трупа Тхака-хана, великого волшебника, похороненного много веков назад под песками пустыни
2	В секретной библиотеке Александрии, единственном месте в мире, где в одной комнате можно найти более 50 книг.
3	С ведьмами-каргами Рахдомира, чьи безумные песнопения приносят безумие всем смертным, которые их слышат
4	От старинного сфинкса
5	Глядя в омут в Зале Королей Драконов
6	В Некрономиконе, которого существует только семь копий, и происхождение всех семи копий записано в свитке у странного полуросликa, ныне живущего в лесу.
7	Сжать волшебный меч Похититель душ, клинок воина с черными рунами и острым лезвием, которого не видели пятьсот лет
8	Вырезано в зиккуратах затонувшего города Лемурия
9	Торговля с демонами на плане Асмодея
10	В чистейшей капле воды в утренней росе
11	Перевод тайного языка дриад
12	В собственной душе, если истинно смотреть в зеркало несравненной чистоты
13	На каменной табличке Хаммурапи
14	Написано на обратной стороне надгробия на кладбище некромантов.
15	Из разговора с последним циклопом
16	На свитке Шубтет, ныне хрупком от возраста

Таблица 7-2: Какова цена знания о заклинаниях?

1d10	Результат
1	Один год службы
2	100,000 золотых монет
3	Победить величайшего врага того, кто дает знания о заклинании
4	Кусочек души волшебника (вызывает потерю очков характеристик)
5	Жениться на уродливой дочке
6	Обмен похожими знаниями о заклинаниях, неизвестных заклинателю
7	Получение уникального объекта (сердце некоего повелителя демонов, последний луч умирающего солнца, редкий синий цветок Амазонки и т. д.)
8	Клятва молчания
9	Строительство великого памятника
10	Обращение волос в пучок по обычаю редкой секты монахов.

Таблица 7-3: Какие компоненты нужны для работы заклинания?

1d10	Результат
1	Чешуя дракона
2	Глаз медузы
3	Перо гарпии
4	Взгляд василиска
5	Сердце безупречной девственницы
6	Кровь нежити
7	Лай гиены
8	Любовь матери к своему ребенку
9	Голос седьмого сына
10	Самый выдающийся бриллиант

Призыв Фамильяра

Волшебник может призвать фамильяра заклинанием *поиск фамильяра*. Результат определяется проверкой заклинания и мировоззрением. Чем выше проверка заклинания, тем мощнее фамильяр и тем сильнее он влияет на магию волшебника.

Создайте фамильяра следующим образом:

1 Выберите тип фамильяра: страж, фокусирующий, мистический или демонический (Таблица 7-4).

2 Определите физические свойства (Таблица 7-5).

3 Определите Личность (Таблица 7-6).

Шаг 1: Тип фамильяра: Определите тип фамильяра от проверки заклинания и мировоззрения заклинателя. Его способности зависят от типа следующим образом.

Все фамильяры: У всех фамильяров есть эти черты:

- 1d4+2 очков здоровья.
- КБ 14 (за счет маленьких размеров и ловкости).
- Использует спасброски волшебника.
- Необычайно умны для своего вида, как правило, около 5 интеллекта в человеческих терминах.
- Волшебник и фамильяр могут общаться телепатически, хотя это ограничены чувствами и интеллектом фамильяра (6'' роста жабы ограничивает ее зрение, и она не может читать).
- Фамильяр абсолютно верен своему волшебнику.
- Волшебник получает бонусные очки жизни, равные очкам жизни фамильяра.
- Если фамильяр имеет природные способности, волшебник получает бонус +4 при использовании той же способности. Например, волшебник с котом получает +4 к попыткам подкрасться.

Фамильяры стражи: Фамильяры стражи завязаны на бой. Они сосредоточены на защите волшебника и не боятся вступать в бой. У их есть эти черты:

- Дополнительные 1d4+2 очков жизни (волшебник их тут же получает).
- Атака на +4, наносит 1d6 урона (критический кубик 1d12, таблица критического удара III).

Таблица 7-4: Тип Фамильяра

Проверка заклинания	12-17	18-23	24-29	30+
Законопослушный	Страж	Фокусирующий	Фокусирующий	Мистический
Нейтральный	Страж	Мистический	Фокусирующий	Демонический
Хаотичный	Страж	Демонический	Мистический	Фокусирующий

- Бонус +2 КБ (всего КБ будет 16).
- Бонус +1 ко всем спасброскам
- Постепенное улучшение атаки, равное бонусу атаки волшебника на каждом уровне. Например, когда волшебник достигает 2 уровня и получает +1 к атаке, бонус атаки фамильяра увеличивается с +4 до +5. Когда волшебник достигает 5 уровня и получает бонус атаки +2, бонус фамильяра увеличивается с +5 до +6.

Фокусирующий фамильяр: они дают волшебнику концентрировать магическую энергию в месте нахождения фамильяра, накладывая заклинание через фамильяра. Они имеют следующие черты:

- Помимо телепатического общения, волшебник действительно может видеть глазами фамильяра.
- Волшебник может накладывать заклинания, используя фамильяра как точку отсчета, а не самого себя. Эта способность позволяет фамильру доставлять заклинания, требующие касания.
- Любое заклинание, накладываемое через фамильяра, получает +1 к проверке заклинания.
- Атака +1, которая наносит 1d3 урона.

Мистический фамильяр: Они наделены какой-то особой силой. Они наделяют волшебника заклинанием или силой, которыми он иначе не мог бы обладать. У мистических фамильяров есть эти черты:

- Фамильяр прибывает со знанием одного случайно заклинания 1 уровня, которое волшебник не знает. Или рефери может создать интересную подобную заклинанию силу, потенциально связанную с покровителем волшебника или Удачей.
- Волшебник может наложить заклинание фамильяра со своей обычной проверкой, как будто это заклинание в его репертуаре. Он может потерять его и восстановить на следующий день.
- Атака с +1, наносит 1d3 урона.

Демонический фамильяр: Он специально послан из внешних планов или из милости его покровителя. Демонический фамильяр имеет чуждые черты внешности. У его есть следующие черты:

- Чувствительность к искажению и негативной энергии. Каждый раз, если волшебник выбросит 1 при проверке заклинания, приводящей к искажению, фамильяр автоматически поглощает половину эффекта порчи, округляя в меньшую сторону в пользу волшебника. Например, если искажение привело к потере 1 Силы, фамильяр теряет 1 Силу, и волшебник не страдает. Если результатом было бы потеря 2 силы, и фамильяр, и волшебник потеряли бы по 1 силы каждый.
- Притязания на душу волшебника. Если волшебник умрет, а фамильяр еще жив, душа волшебника забирается фамильяром. После волшебник сосуществует с телом фамильяра вечно (или пока физическая форма фамильяра не будет убита). Если будет проведена соответствующая магия, душа волшебника может быть перенесена в другую физическую форму.
- Иммунитет ко многим смертельным болезням, ядам и инфекциям. Волшебник получает +4 к спасброскам Стойкости против любой инфекции, яда, болезни или другого истощающего эффекта. Любой эффект, если он обошел эту улучшенную защиту, разделяется между волшебником и фамильяром (округление в пользу волшебника). Например, если волшебник укушен пауком, и теряет 2 выносливости, фамильяр теряет 1 выносливость, и волшебник 1. Если бы терялось 1 очко, это бы затронуло только фамильяра.
- Атака с +2, наносит 1d4 урона.

Шаг 2: Физические свойства. Бросьте d14 по таблице 7-5, зависящим от мировоззрение волшебника. Некоторые фамильяры обладают способностями, специфичными для их вида; их владелец получает бонус при выполнении аналогичного действия, как указано в скобках.

Шаг 3: Личность Фамильяра. Бросьте 1d20 по Таблице 7-6 для определения личности фамильяра.

Таблица 7-5: физические свойства фамильяра (и преимущество для хозяина))

D14	Законопослушное	Нейтральное	Хаотичное
1	Орел (отличное зрение)	Барсук (атаки ближнего боя наносит +1 урона)	Гигантская сороконожка (скорость вскарабкивания 10′)
2	Белый кот (двигайся очень тихо)	Росомаха (+2 очка жизни)	Черный кот (двигайся очень тихо)
3	Ястреб (отличное зрение)	Сова (видит ночью так же хорошо, как обычный человек днем, плюс отличный слух)	Летучая мышь (экстраординарный слух)
4	Брауни (отлично прячется в лесу)	Пикси (отлично прячется в лесу)	Кобра (отравленный укус; Сл 16 спасбросок Стойкости или потеря 1d6 Выносливости)
5	Маленький рыцарь в доспехах с никогда не поднимаемым забралом (+1 КБ)	Миниатюрный минотавр (+1 сила)	Тарантул (атаки ближнего боя с ядом: спасбросок стойкости со Сл 14 или временно -1 ловкости)
6	Гигантская пчела (атаки ближнего боя наносят +1 колющего урона	Гигантский сверчок (громкий, командный голос)	Ласка (сверхъестественная способность протискиваться в труднодоступные места)
7	Верная гончая (все слуги, наемники, и т. д. Получают +2 к проверкам морали)	Ящерица (движение 40′)	Обезьяна-паук (скорость вскарабкивания 20′)
8	Гигантский муравей (+1 ко всем проверкам экстрасенсорного восприятия, гадания и т. д.)	Черепаха (+2 КБ, но движение уменьшено на -5 ′)	Псевдодракон (дыхание 1/день: конус, длина 20′ х ширина 10′, урон огнём 2d6)
9	Экстрапланарный муравей (+1 к попыткам планерных путешествий)	Жаба (может дышать под водой до 20 минут)	Маленькая женщина необычайной красоты (+2 Личности)
10	Маленькая версия самого волшебника, но очень старая (дополнительная жизнь: в первый раз, когда заклинатель умирает, вместо этого умирает фамильяр, а волшебник возвращается к жизни с полными здоровьем за вычетом последствий смерти фамильяра)	Крошечный элементаль (+1 ко всем проверкам/спасброскам, связанных с элементом; тип определяется случайно 1d12: (1) земля, (2) воздух, (3) огонь, (4) вода, (5) пепел, (6) лава, (7) лед, (8) туман, (9) пыль, (10) пар, (11) грязь, (12) еще более редкое (золото, серебро, слеза и т. д.))	Питон (атака ближнего боя с захватом: автоматически + 1d4/ +2d4/+ 3d4/ и т. д. урона каждый раунд после первого)
11	Гигантская оса (атаки ближнего боя с ядом: спасбросок Стойкасти Сл 12, временная потеря 1 силы)	Ворона (пугающая способность находить драгоценные камни и блестящие предметы)	Крошечная гадюка (невереоятное обоняние)
12	Маленький волшебник в лицо мантии с лицом в капюшоне, никогда не видно (+1 к проверке заклинания для одного случайного заклинания)	Рогатый слизняк (атаки ближнего боя вызывают паралич: спасбросок Стойкости Сл 12 или парализован на 1d4 + УЗ раундов)	Крошечный демон, бес или квазит; (+2 Удачи, если они используется, то будут восстанавливаются каждую ночь как у вора или полуслика)
13	Маленькая горилла (+1 к силе)	Гигантский жук (+1 КБ)	Скорпион (+2 к спасброскам Стойкости против яда)
14	Маленькая версия самого волшебника, но моложе и подвижней (+1 к выносливости)	Крыса (120′ инфразрение)	Скелетная крыса (+1 урон против нежити)

Таблица 7-6: Личность Фамильяра

D20	Личность
1	Сварливый
2	Гневливый
3	Нетерпеливый и любопытный
4	Постоянно жалуется на скрипящие суставы
5	Обычно спокойный, но необъяснимо оживляется при обсуждении (1d6) (1) противоположного пола, (2) гномов, (3) облаков, (4) цветов, (5) блинов, (6) кожаных доспехов
6	Капризный
7	Самовлюбленный
8	Открытый
9	Скучающий (постоянно полирует ногти)
10	Болтливый (не заткнуть)
11	Скупой
12	Веселый
13	Самокритичный
14	Общительный
15	Ленивый
16	Равнодушный
17	Милосердный
18	Эротичный
19	Выдержанный
20	Сонный

Разговор с духом

Заклинание *разговор с духом* позволяет волшебнику установить контакт с потусторонним духом. Предприимчивые волшебники могут использовать это заклинание, чтобы поговорить с призраками убитых существ, возможно, чтобы узнать, как это существо умерло. Любопытные волшебники могут задавать вопросы окружающим их природным силам, обнаруживая ценную информацию или узнавая, как работает определенная магия.

Рефери рекомендуется использовать это заклинание как средство продвижения по приключению или как толчок волшебника к новым уровням знаний. Если вам нужно вдохновение относительно типа встречающегося духа, вот таблица, которую можно использовать. Бросьте 1d10 или выберите сами:

Бросок	Природа Духа
1	Призрак умершего смертного существа. При жизни это был (1d8) (1) волшебник, (2) воин, (3) вор, (4) жрец, (5) дварф, (6) эльф, (7) полурослик, (8) гоблиноид. Он умер (1d4) (1) естественно от старости, (2) несчастный случай (3) храбро в бою, (4) жестоко и жаждет мести,
2	Дух природы, охраняющий ближайшие объекты местности (холмы, озера, деревья, горы, рощи, цветы и т. д.).
3	Демон низкого ранга из одного из девяти кругов Преисподни, знает очень мало, но готов помочь любому, кто пообещает ему прогресс.
4	Властный джинн, хозяин своего собственного мини-плана, который (1d6) (1) раздражен вторжением, (2) интересуется своим собеседником, (3) боится быть обнаруженным, (4) замкнутым и заинтересованным только в книгах, (5) благодарен за прерывание своей скучной жизни, (6) агрессивный завоеватель, заинтригованный перспективой новой земли для вторжения
5	«Средний» элементаль, не имеющий особой силы, связан с элементом 1d12 (1) земля, (2) воздух, (3) огонь, (4) вода, (5) пепел, (6) лава, (7) лед, (8) туман, (9) пыль, (10) пар, (11) грязь, (12) что-то еще более экзотичное (например, золото, серебро, слезы, камень и т. д.).
6	Ангел или небожитель, желающий 1d4 (1) защищать слабых(2) карать зло, (3) обращать новых верующих, (4) уничтожать язычников.
7	Демон высокого ранга, возможно (с 10%) принц демонов, наверняка раздражен, зол или открыто мстит за вторжение и добавляет волшебника в свой список врагов.
8	Повелитель хаоса, возможно (с 10%) из Дворов Хаоса, (1d4) (1) заинтригован возможностью смертного агента, (2) стремится сеять хаос через дезинформации, (3) боится соперников, (4) заинтересован в создании армии смертных.
9	Образующийся божок или полубог (10% полноценный бог, 1% старший бог), с которым (1d4) (1) трудно общаться из-за его длительного чувства времени, (2) очень сосредоточен на своей философии и последователях, (3) агрессивно вербует союзников, для противостояния другому богу, (4) сонный и еще не полностью разумный.
10	Чужой разум из-за пределов нашей вселенной, настолько чуждый, что общение затруднено, с логикой, недоступной для понимания смертных, загадочным пониманием пространства и времени.

Использование изменчивой магии для определения школ магии

Из-за изменчивой природы магии создается уникальная версию каждого заклинания для каждого заклинателя. Как показано в части для игроков, изменчивая магия действительно отличает применение одного и того же заклинания между двумя заклинателями. Базовая концепция изменчивой магии может быть еще исследована, чтобы еще больше разграничить заклинателей. Вот несколько идей, для применения читателем в собственной кампании.

Школы магии: Когда иллюзионист создает *магическую стрелу*, задействует ли он те же жуткие обряды, что некромант? Возможно нет. Подумайте о создании собственных нестандартных таблиц изменчивой магии, соответствующих школам магии в вашей кампании. Черная и белая магия; иллюзионисты, элементалисты, некроманты и призыватели; пироманты и криоманты; ведьмы, чернокнижники: у каждого типа волшебников может быть своя собственная таблица изменчивой магии, что позволяет различать разновидности колдовства.

Расовые произношения: Почему заклинание эльфа такие же, как заклинание волшебника? Почему у темного эльфа такие же, как у высшего? Более того, почему орк-шаман произносит заклинания так же, как эльф или человек? Изменчивая магия становится еще одним методом различить магию по расовому типу.

Покровителя произношения: Подумайте о создании своих таблиц изменчивой магии для покровителей, из вашей кампании. Как только волшебник наложит *Связь покровителя*, все последующие заклинания могут быть изменены с помощью изменяющего знака этого покровителя. Таким образом, изменчивые магические элементы могут напоминать метки покровителей.

Сверхъестественные Покровители

Магия покровителя сильна. С помощью ее волшебники преодолевают пределы магии смертных. На низких уровнях покровитель может оказать помощь; на высоких значительно повысить магические способности мага.

Получение Покровителя: Тогда как жрец поклоняется божеству из-за общих убеждений, мировоззрения, схожей этики и приверженности ценностям божества, волшебник выбирает покровителя в погоне за властью, не более того. Жрец может прийти к своему божеству после долгих поисков смысла; волшебник обнаруживает ужасное заклинание, связывающую демоническую силу под контролем смертного, и впредь требует от этого демона услуг. Призыв покровителя - это способность волшебника, одерживавшего верх или, хотя бы, имеющего хорошую позицию в переговорах с демоном, призраком, духом, элементалем или другим могучим существом, способным помогать его колдовству.

Связь между волшебником и покровителем устанавливается после того, как проситель завершает нужную церемонию, используя заклинание *связи с покровителем*. Затем он выполняет однократную проверку заклинания. При неудаче потребуется повторная церемония; при успех покровитель принимает своего нового слугу. Теперь волшебник может призывать покровителя заклинанием *призыв покровителя* один раз в день, хотя возможно чаще, зависит от проверки заклинания *связи покровителя*.

Услуга за услугу: Покровитель будет просить что-то взамен своих услуг. Это могут быть жертвы, задания или предметы. Рефери должен сообщить игроку, какими могут быть эти услуги. Услуги могут быть услышаны как шепот при встрече, приснится во сне или быть посланиями, доставленными слугами покровителя. Волшебник, отказавшийся подчиняться покровителю, или действующий слишком медленно, может обнаружить, что покровитель не станет помогать ему в будущем.

Связь с покровителем это не то же самое, что поклонение. Жрецы покровителя убивают его врагов, строят храмы во имя его и укрепляют его веру действиями; но волшебник просто ведет переговоры о власти, предлагая услуги. Это обмен, не более того.

Покровители не всегда боги. Им может быть любое могущественное сверхъестественное существо. Это обычно демоны, дьяволы и полубоги, а не настоящие божества. Глупо думать, что заключить договор со смертными очень привлекательно для божества.

Заклинания покровителя: Обращение за помощью к покровителю процесс в высшей степени непредсказуемый. Причуды демонов таковы, что помощь не всегда будет той что просили. При применении *призыва покровителя*, результаты могут сильно отличаться, как описано ниже. Иногда покровитель может дать доступ к особым заклинаниям, зависит от его характера и причуд.

Таблица с заклинаниями содержат запись для заклинаний покровителя. В примерах описаны заклинания 1, 2 и 3 уровня для разных покровителей. Рефери должен разработать заклинания для других покровителей. Заклинания покровителей немного сильнее обычных. За это приходится платить. Как и призывом покровителя, произнесение заклинания есть действие, совершаемое от имени волшебника покровителем, который может потребовать компенсации в какой-то момент в будущем.

Сжиганием Магии: В части для игрока есть таблица для случайного определения для Сжигания Магии. С ролевой точки зрения Сжиганием Магии укрепляет связь между волшебником и покровителем, и рефери рекомендуется всегда напоминать игрокам, что именно происходит, при Сжиганием Магии: это не просто механический игровой термин, а сделка между смертным и бессмертным. Когда магия покровителя введена в игру, Сжиганием Магии может стать более увлекательным. Для своих покровителей, лучше создать свои таблицы Сжиганием Магии и, возможно, вести удобный список доступных сейчас услуг. Так при Сжиганием Магии персонажем, вы можете легко укрепить связь с покровителем и создать семена для будущих приключений. Ниже примеры этого.

Метка покровителя: Заклинания, накладываемые волшебником с покровителем в конечном итоге получают аспект покровителя. Волшебник Ази Дахака, может обнаружить, что маленькие облака пыли поднимаются, когда он произносит *магическую стрелу*, хотя заклинание не связано с покровителем.

Когда волшебник произносит *Призыв покровителя, Узы покровителя* или другое заклинание покровителя, есть 1% шанс получить метку покровителя. При последующем применении этот шанс накапливается. После второго применения будет 2%, затем 3%, и так далее. Шанс повышается при *чтении* заклинания, независимо от успеха заклинания. После получения метки шанс сбрасывается, и продолжает копиться с 1%

Метка покровителя указывает на то, что способность волшебника использовать магию теперь настолько глубоко заражено покровителем, что почти любое колдовство предполагает участие покровителя. Это имеет визуальные последствия, как указано ниже, а также может принести определенную пользу. Но, опять же, волшебник теперь еще больше в долгу перед покровителем. Единственный способ избавиться от метки покровителя - раз и навсегда избавиться от отношений между покровителем и волшебником.

Если выпало получение метки покровителя, смотрите примеры, чтобы определить, что это такое. У каждого покровителя есть несколько меток, и по броску кубика, определяется метка. Когда заклинатель получит все метки, нет необходимости продолжать бросать кубик.

Ниже примеры пяти покровителей, рефери нужно так же описывать покровителей для своей кампании.

Основные Покровители: Ниже описаны некоторые покровители, хорошо известные тем, кто хочет власти.

- Бобугбубилз – демон лорд Амфибий и Болот.
- Сезрекан Старший, злейший из колдунов
- Ази Дахака, повелитель демонов бурь и пустошей
- Король Эльфийской земли, правитель фейских земель за пределами сумерек
- Три судьбы, кто контролирует судьбы людей и богов, следит чтоб мир достиг своей судьбы.

Кроме того, добавлено описание для еще трех покровителей. Для их только результаты проверки заклинаний *вызова покровителя*, без примеров заклинаний или описаний меток. Используйте их в качестве примеров и не стесняйтесь расширять!

- Идгурул, Мировой корень
- Обиту-Кэ, Повелитель пяти
- Итха, принц стихийного ветра

Создание своих покровителей: рефери лучше придумывать собственных покровителей, как для соответствия его индивидуальной кампании, так и для удовлетворения желаний игроков. Для создания покровителей нужно всего пять простых шагов:

1 Тема. Каждый сверхъестественный покровитель сам по себе является разумным существом. Он живет где-то на известных планах, имеет интересы и симпатии и преследует свои собственные цели, будь то материальные, духовные или эмоциональные. Подумайте о природе покровителя, которого вы создаете, и как это отразить в заклинаниях.

2 Результат *Призыва покровителя*. Составьте таблицу, показывающую, как покровитель реагирует на заклинание *призыва покровителя*.

3 Метка покровителя. Составьте таблицу для разных типов меток покровителя.

4 Заклинания покровителя. Создайте одно заклинание покровителя для каждого уровня.

5 Сжиганием Магии. Создайте список или таблицу услуг, требуемых покровителем в обмен на чары.

Вы можете использовать примеры на следующих страницах в качестве шаблонов.

Бобугбубилз

Повелитель демонов амфибий Бобугбубилз требует, чтобы его слуги защищали лягушек, жаб и саламандр; сеяли хаос; и почитали темные болота. Чтобы установить связь с Бобугбубилзом, необходимо завершить церемонию длинной неделю в слизком болоте. После любой серьезной помощи Бобугбубилз требует небольшого акта преданности, обычно это выражается с убийством змей и других существ, которые так часто едят его рабов-амфибий.

Результаты заклинания *вызов покровителя*:

12-13 Бобугбубилз озабочен. Земля сочится грязью, дождь падает с ясного неба, и другие признаки Жабы проявляются, давая заклинателю прилив энергии в виде + 1d6 Силы на следующий час. Эту Силу можно потратить на Сжиганием Магии как свою.

14-17 Бобугбубилз насылает нашествие жаб. Слизкая орда появляется через 1d4 раунда. Тысячи жаб вместе занимают площадь 20x20', которая может перекрываться с другими существами. Жабы атакуют всех врагов заклинателя и божества в пределах их области. Рой распадается за 1d6 раундов. Орда жаб: Инициатива +0; атака укус +4 против всех в зоне 20x20' (урон 1d4); КБ 8; здоровья 40; скорость 10 '; Действий 1; спасбросок стойкость +4, реакция. +0, воля +0; мировоззрение хаотичное.

18-19 Земля вокруг самого опасного ближайшего врага заклинателя внезапно становится влажной. Он падает, когда жаба из-под земли кусает его своей беззубой пастью. Враг получает 2d6 урона (спасбросок Стойкости со Сл 20 для половины урона).

20-23 Бобугбубилз посылает дьявольскую лягушку (см. характеристики на стр. 402). Она появляется через 1d4 раунда. Она подчиняется командам заклинателя, пока не понадобится Бобугбубилзу где-то еще (заклинатель делает проверку заклинания со Сл 20 каждый час, или лягушка уходит; это на усмотрение рефери). Дьявольская лягушка достаточно велика, чтобы на ней можно было ездить верхом.

24-27 Бобугбубилз посылает колючую саламандру (см. характеристики на стр. 402). Она появляется через 1d4 раунда. Она подчиняется командам заклинателя, пока не понадобится Бобугбубилзу где-то еще (заклинатель делает проверку заклинания со Сл 20 каждый час, или лягушка уходит; это на усмотрение рефери). Она достаточно велика, чтобы на ней можно ездить верхом, при условии, что у персонажа есть седло.

28-29 Бобугбубилз посылает меньшего жаба (см. характеристики на стр. 402). Эта ужасная помесь человека и земноводного немедленно поднимается из грязной ямы и хаотично бьет, поражая врагов издавая квакающие бульканья. Остается на один час.

30-31 Злой бог земноводных посылает аватар (см. характеристики на стр. 402). Эта темнокожая чудовищная жаба, покрытая нарывом, падает сверху, чтобы атаковать врагов заклинателя. Остается 2d6 раундов, в течение которых яростно сражается.

32+ Бобугбубилз посылает аватара (см. характеристики на стр. 402), а также наделяет заклинателя сверхъестественным всплеском силы жабы. Заклинатель получает бонус +6 к силе, пока остается аватар. Аватар, темнокожая чудовищная жаба, покрытая нарывом, падает сверху, чтобы атаковать врагов заклинателя. Остается на 2d6 раундов, в течение которых яростно сражается.

Метки покровителя: Бобугбубилз

Когда ставится метка покровителя, бросьте 1d6 по таблице ниже. Когда заклинатель получит все шесть меток при всех уровнях эффекта, больше не надо бросать

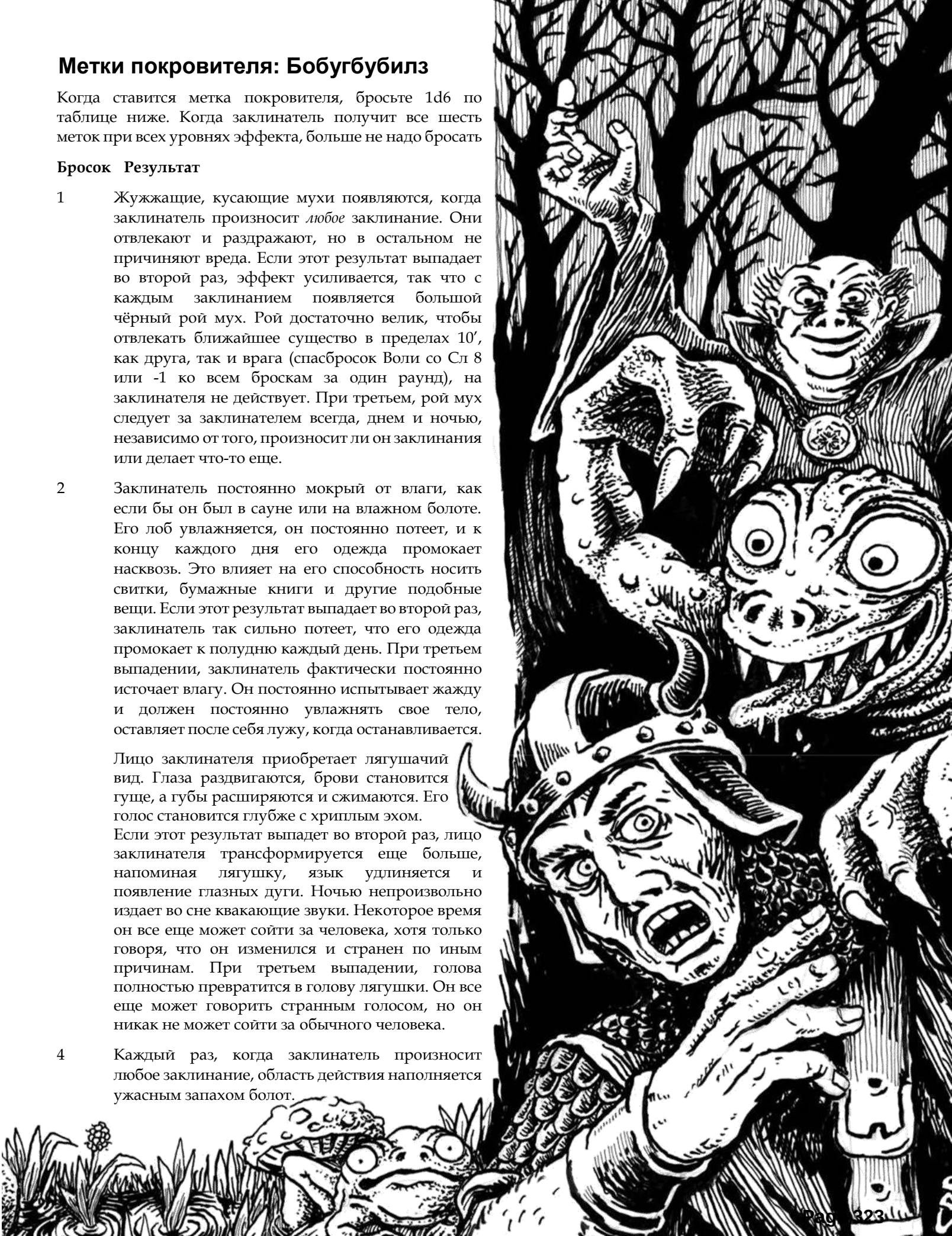
Бросок Результат

1 Жужжащие, кусающие мухи появляются, когда заклинатель произносит *любое* заклинание. Они отвлекают и раздражают, но в остальном не причиняют вреда. Если этот результат выпадает во второй раз, эффект усиливается, так что с каждым заклинанием появляется большой чёрный рой мух. Рой достаточно велик, чтобы отвлекать ближайшее существо в пределах 10', как друга, так и врага (спасбросок Воли со Сл 8 или -1 ко всем броскам за один раунд), на заклинателя не действует. При третьем, рой мух следует за заклинателем всегда, днем и ночью, независимо от того, произносит ли он заклинания или делает что-то еще.

2 Заклинатель постоянно мокрый от влаги, как если бы он был в сауне или на влажном болоте. Его лоб увлажняется, он постоянно потеет, и к концу каждого дня его одежда промокает насквозь. Это влияет на его способность носить свитки, бумажные книги и другие подобные вещи. Если этот результат выпадает во второй раз, заклинатель так сильно потеет, что его одежда промокает к полудню каждый день. При третьем выпадении, заклинатель фактически постоянно источает влагу. Он постоянно испытывает жажду и должен постоянно увлажнять свое тело, оставляет после себя лужу, когда останавливается.

3 Лицо заклинателя приобретает лягушачий вид. Глаза раздвигаются, брови становится гуще, а губы расширяются и сжимаются. Его голос становится глубже с хриплым эхом.
Если этот результат выпадет во второй раз, лицо заклинателя трансформируется еще больше, напоминая лягушку, язык удлиняется и появление глазных дуги. Ночью непроизвольно издает во сне квакающие звуки. Некоторое время он все еще может сойти за человека, хотя только говоря, что он изменился и странен по иным причинам. При третьем выпадении, голова полностью превратится в голову лягушки. Он все еще может говорить странным голосом, но он никак не может сойти за обычного человека.

4 Каждый раз, когда заклинатель произносит любое заклинание, область действия наполняется ужасным запахом болот.



Запах неприятный, похож на смесь гниющей растительности и рыбных останков. Если результат выпадет снова, заклинателя сопровождает ядовитый запах, который достаточно мерзок, чтобы прохожие комментировали его. Если этот результат выпадает в третий раз, заклинатель так сильно воняет, что его не ждут в воспитанном обществе (но последователи Бобугбубилза считают его ароматным и приятным).

5 Каждый раз, когда заклинатель произносит заклинание, его ноги вытягиваются и суставы меняются. Они выглядят деформированными, и заклинатель должен затем двигаться короткими прыжками в течение 1d4 раундов, после чего его ноги возвращаются в обычное состояние. (Если эффект заклинания противоречит этому, то заклинание имеет приоритет.) Если результат выпадает во второй раз, трансформация будет более сильной, так что ноги действительно напоминают лягушачьи лапки на 1d4 хода. Он не получает никаких особых способностей к прыжкам, но должен двигаться прыжками, а не шагами, что выглядит странно. Если этот результат выпадет в третий раз, ноги заклинателя навсегда превратятся в лягушачьи лапы. Он может пройти свою полную скорость за один прыжок (например, если он при скорости 30', он может перепрыгивать через овраги и ямы размером 30').

6 Когда заклинатель произносит заклинание, вокруг него появляются крошечные жабы. Они падают с воздуха, выползают из складок его одежды, из земли под его ногами и иногда материализуются как часть наложенного заклинания. Затем они убегают в кусты. Если этот результат выпадает во второй раз, жабы появляются не только при произнесении заклинаний, но и 1d4 раза в случайное время каждый день. Это может быть, когда заклинатель ест, читает книгу или сражается: жабы просто появляются. При третьем выпадении жабы становятся постоянным спутником заклинателя. За ним всегда следует свита квакающих, роющих, прыгающих лягушек и жаб самых разных размеров, от головастиков до лягушек-быков. Сколько бы он их не прогонял, новые приходят из неожиданных источников. Заклинателю очень сложно вписаться в приличное общество.

Заклинания покровителя: Бобугбубилз

Повелитель демонических амфибий дарует три уникальных заклинания:

Уровень 1: *Трансформация головастика*

Уровень 2: *Чудесное болото*

Уровень 3: *Связь с бескрайним болотом*

Сжигание Магии: Бобугбубилз

Бобугбубилз думает не как человек, и его просьбы не всегда имеют видимую конечную цель. Когда заклинатель использует Сжигание Магии, бросьте 1d4 по таблице ниже. Мы надеемся, что эти идеи дадут вам интересные возможности в своей кампании.

Бросок **Результат** Сжигания Магии

1 Бобугбубилзу нужна кровь сухопутного обитателя (существа, которое живет только на суше). Кровь заклинателя подойдет (выражается как потеря выносливости, силы или ловкости).

2 Повелителю демонических земноводных нужны ноги человека. В этой особой ситуации персонаж может сжечь заклинанием до 10 очков характеристик, но не получает сразу физических воздействий или урона. Если он приносит в жертву Бобугбубилзу ноги человека (подойдет любой гуманоид) до следующего восхода солнца, персонаж не получит урон характеристике. Если нет на следующем восходе солнца он Сжигает Магию на 10 очков, распределенных между разными характеристиками по усмотрению рефери.

3 Бобугбубилзу нужен нежный голос заклинателя, чтобы произнести заклинание, которое его земноводные слуги не могут произнести нужным образом. Время замедляется, когда заклинатель уносится в головокружительный мир тесных, влажных, похожих на утробу пещер, где он вынужден читать текст, написанный словами его родного языка, но с непонятным значением, выходящим далеко за рамки его понимание. По завершении заклинания он возвращается на свой родной план. Хоть в этом плане время не сдвинулось, но он обнаруживает, что ослаб на столько, сколько очков сжег для Сжигания Магии.

4 Ползучая множество мерзких змей вылезает из земли у ног заклинателя, они тут же кусают его и начинают пить его кровь. Если заклинатель сопротивляется, змеи уходят, но Сжигание Магии терпит неудачу. Если не сопротивляется, змеи будут сосать кровь, пока Сжиганием Магии не завершится, как обычно, а затем уходят обратно в землю. Когда они уходят под землей, одна змея поворачивает голову назад, благодаря от имени Бобугбубилза… а потом уходит и эта змея.

Трансформация головастика

Уровень: 1 (Бобугбубилз)	Дистанция: на себя Время чтения: 1 раунд	Длительность: различная Спасбросок: нет

Общее — Настоящий слуга Бобугбубилза наслаждается спокойствием глубокого болота. Расслабляющее жужжание комаров и кусающих мух, прохладное прикосновение мутной воды, редкие всплески лягушек и рыб и пронзительный крик болотных лягушек - вот звуки и виды, которые приносят счастье Бобугбубилзу и его рабам. Это заклинание позволяет заклинателю наслаждаться такими ощущениями, и изменяет свое тело, чтобы лучше приспособиться.

Манифест — См. ниже.

1	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Ноги заклинателя удваиваются в обхвате, его голеностопные суставы вытянуты, а ноги раздвоены, как у лягушки. Теперь он может прыгать на расстояние, равное его удвоенной скорости. Это значит, что заклинатель может прыгать с места через пропасти и ямы или быстро прыгать, чтобы двигаться со скоростью, вдвое превышающей обычную. Трансформация длится 1d6 ходов.
14-17	У заклинателя отрастает жесткий, как у головастика хвост. Теперь он может плавать со скоростью, в два раза превышающей его обычную скорость. Трансформация длится 1d6 ходов.
18-19	У заклинателя на шее растут жабры. Теперь он может дышать под водой 1d6 ходов.
20-23	Рот заклинателя превращается в широкую пасть лягушки, а язык удлиняется. Он получает атаку укусом на 1d6 урона плюс модификатор Силы. Так же он может с большой точностью вытянуть свой липкий язык. В качестве дальней атаки он может нацелить свой язык на любой объект в пределах 40'. При успехе заклинатель хватает объект и может притянуть к себе с силой 20 (это только сила языка) - цель должна сделать противостоящую проверку силы, чтобы сопротивляться. Эффект длится 1d6 ходов.
24-27	Заклинатель получает сильную трансформацию, которая дает ему лягушачьи лапы, жесткий хвост головастика, жабры и лягушачий рот, как в четырех верхних пунктах. Эффект длится 1d6 ходов.
28-29	Заклинатель получает все эффекты из 24-27, а длительность увеличивается до 1d6 часов.
30-31	Заклинатель превращается в шагающего аватара Бобугбубилза. Его размер и масса увеличиваются примерно вдвое. Его руки и ноги делаются толще, у него растет хвост, похожий на головастика, а его лягушачий рот делается внушительных размеров. Он получает способность прыгать, плавать, дышать, кусать и хватать языком, указанные в результатах 12-23, на 1d6 часа. Вдобавок, из-за его большего размера и телосложения, он получает 2d6 временного здоровья и считается имеющим Силу 18 для всех обычных целей (включая ближний бой).
32+	Заклинатель превращается в шагающего аватара Бобугбубилза. Его размер и масса увеличиваются примерно *втрое*. Его руки и ноги делаются толще, у него растет хвост, похожий на головастика, а его лягушачий рот делается внушительных размеров. Он получает способность прыгать, плавать, дышать, кусать и хватать языком, указанные в результатах 12-23, на 1d6 дней. Вдобавок, из-за его большего размера и телосложения, он получает 3d6 временного здоровья и считается имеющим Силу 22 для всех обычных целей (включая ближний бой).

Чудесное болото

Уровень: 2 (Бобугбубилз) | Дистанция: касание | Время чтения: 1 раунда | Длительность: различная | Спасбросок: нет

Общее	Демон-повелитель земноводных наиболее комфортно себя чувствует в бескрайних болотах своего родного плана. Эти ямы с соленой грязью бесконечно простираются к низкому коричневому горизонту, запутавшись в корнях и утопая среди жестких серых растений и покрытых пушистой плесенью руин. Заклинание превращает непосредственное окружение в болото, похожее на дом Бобугбубилза. Каменные полы размягчаются и превращаются в грязь, деревья кренятся и раскачиваются на жидком основании, а замки погружаются в болото. При низких результатах меняется только на небольшой объем пространства, на высоких может разрушать замки.
Манифест	См. ниже.
1	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Заклинатель превращает небольшое пространство в болото на 1d6 хода. Надо коснуться места, чтобы повлиять на него. Пространство равно 8′ квадратных, размеру двери с человеческий рост или куба размером 2′. Можно изменить обычный, неживой материал (дерево, камень, золото, грязь и т. д.). Место превращается в полужидкую мутную грязь. Если выбрать дверь, она скользит на землю лужей мусора. Если выбрать пол подземелья, он превратится в грязную лужу глубиной в несколько дюймов. Живые существа не подвержены влиянию, но их вещи (например, доспехи или меч) могут быть затронуты. На магические предметы не действуют. По окончании действия заклинания место возвращается в первоначальный размер и форму.
16-19	Заклинатель превращает пространство среднего размера в болото на 1d6 хода. Надо коснуться места, чтобы повлиять на него. Пространство равно 250′ квадратных или с большой валун 10'x5'x5'. Можно изменить обычный, неживой материал (дерево, камень, золото). Оно превращается в полужидкую мутную грязь. Дверь соскальзывает на землю лужей мусора. Пол подземелья превратится в грязную лужу глубиной в несколько дюймов. Живые существа не подвержены влиянию, но их вещи (например, доспехи или меч) могут быть затронуты. Живые существа на пораженном участке, тонут в грязи, как будто в болоте. Если оно легкое и может плавать, то не утонет, но если в тяжелой броне, то уйдет на дно. На магические предметы не действуют. По окончании действия заклинания место возвращается в первоначальный размер и форму.
20-21	Заклинатель превращает пространство среднего размера в болото на 1d6 часа. Надо коснуться места, чтобы повлиять на него. Пространство равно 250′ квадратных или с большой валун 10'x5'x5'. Можно изменить обычный, неживой материал (дерево, камень, золото). Оно превращается в полужидкую мутную грязь. Дверь соскальзывает на землю лужей мусора. Пол подземелья превратится в грязную лужу глубиной в несколько дюймов. Живые существа не подвержены влиянию, но их вещи (например, доспехи или меч) могут быть затронуты. Живые существа на пораженном участке, тонут в грязи, как будто в болоте. Если оно легкое и может плавать, то не утонет, но если в тяжелой броне, то уйдет на дно. На магические предметы не действуют. По окончании действия заклинания место возвращается в первоначальный размер и форму.
22-25	Заклинатель превращает большое место в болото на 1d6 дней. Он касается места, а затем определяет размеры затрагиваемого пространства. Надо видеть края области. Можно определить пространство шириной до 100′ с каждой стороны. Оно превращается в болотистую лужу грязи, навозной жижи и глубиной до нескольких футов в некоторых местах. Местность становится труднопроходимой. Существа в легкой броне движутся с половиной скорости, в тяжелой броне и тяжелые существа, как коровы, лошади или минотавры, увязают и не могут двигаться. Некоторые могут утонуть на мелководье, если им не помочь. Дома, стены и другие сооружения могут погружаться в болото на несколько дюймов и больше. На магические предметы не действуют. По окончании действия заклинания место возвращается в первоначальный размер и форму, хотя затонувшие объекты теперь могут частично находиться под землей. Также можно применить на большую твердую массу размером с большой дом. Затрагиваются только обычные, неживые материалы (дерево, камень, золото). Материя превращается в кучу грязи и слизи. Эффект длится 1d6 дней, после возвращается в первоначальный размер и форму.

26-29 Заклинатель превращает большое место в болото *навсегда*. Он касается места, а затем определяет размеры затрагиваемого пространства. Надо видеть края области. Можно определить пространство шириной до 100′ с каждой стороны. Оно превращается в болотистую лужу грязи, навозной жижи и глубиной до нескольких футов в некоторых местах. Местность становится труднопроходимой. Существа в легкой броне движутся с половиной скорости, в тяжелой броне и тяжелые существа, как коровы, лошади или минотавры, увязают и не могут двигаться. Некоторые могут утонуть на мелководье, если им не помочь. Дома, стены и другие сооружения могут погружаться в болото на несколько дюймов и больше. На магические предметы не действуют.

Также можно применить на большую твердую массу размером с большой дом. Затрагиваются только обычные, неживые материалы (дерево, камень, золото). Материя превращается в кучу грязи и слизи *навсегда*.

30-31 Заклинатель может *навсегда* превратить огромные пространства в болотистую гадость. Оно составляет до 20 000 кубических футов или поле размером 200′x100′ на глубину около фута. Этого также достаточно, чтобы воздействовать на твердую массу размером 60′x60′x60′ или с большой замок. Заклинатель также может создавать яму из грязи; то есть пространство шириной 10′, но очень глубокое. Тяжелые предметы погружаются в грязь, существа в броне могут утонуть в ней, а замки или дома тонут и разрушаться по мере разрушения фундамента. Магические предметы не действуют.

32-33 Заклинатель может *навсегда* преобразовать обширное пространство в болотистую гадость или один магический предмет.

Заклинатель трансформирует огромное пространство размером до 20 000 кубических футов или поле размером 200′x100′ на глубину около фута. Этого также достаточно, чтобы воздействовать на твердую массу размером 60′x60′x60′ или с большой замок. Заклинатель также может создавать яму из грязи; то есть пространство шириной 10′, но очень глубокое. Тяжелые предметы погружаются в грязь, существа в броне могут утонуть в ней, а замки или дома тонут и разрушаться по мере разрушения фундамента.

Магический предмет может быть размером с человека (меч, щит, посох, доспехи). Это считывается полным использованием заклинания. Магические предметы делают спасбросок стойкости, чтобы противостоять эффекту. При провале они превращаются в грязь.

34+ Заклинатель может *навсегда* преобразовать обширное пространство в болотистую гадость, один магический предмет или одно живое существо.

Заклинатель трансформирует огромное пространство размером до 20 000 кубических футов или поле размером 200′x100′ на глубину около фута. Этого также достаточно, чтобы воздействовать на твердую массу размером 60′x60′x60′ или с большой замок. Заклинатель также может создавать яму из грязи; то есть пространство шириной 10′, но очень глубокое. Тяжелые предметы погружаются в грязь, существа в броне могут утонуть в ней, а замки или дома тонут и разрушаться по мере разрушения фундамента.

Магический предмет может быть размером с человека (меч, щит, посох, доспехи). Это считывается полным использованием заклинания. Магические предметы делают спасбросок стойкости, чтобы противостоять эффекту. При провале они превращаются в грязь.

Если цель живое существо, то его нужно коснуться. Оно считается целиком целью заклинания. Оно делает спасбросок стойкости, чтобы противостоять эффекту. При успех с ним ничего не происходит. При неудаче оно превращаются в грязь и мгновенно погибает.

Связь с бескрайним болотом

Уровень: 3 (Бобугбубилз) | Дистанция: 30′ и дальше | Время чтения: 2 раунда | Длительность: 1 ход и дольше | Спасбросок: воля vs. проверка заклинания для разумных существ

Общее — Бобугбубилз держит двор на далеком плане с бескрайними болотами до горизонта. В этом месте он повелевает всеми земноводными и другими обитателями болот, как крокодилов, ядовитых змей и кусающих мух. Заклинание усиливает связь с Бобугбубилзом для его смертных последователей, и заклинатель получает некоторую степень контроля над такими существами.

Манифест — См. ниже.

1	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Все обычные болотные существа, которые подходят к заклинателю в пределах 30′, относятся к нему нейтрально. К этим существам относятся все земноводные, а также крокодилы, рыбы, змеи и другие рептилии, насекомые и любые другие обычные существа, обитающие в болоте. Разумные обитатели болот, такие как людоящеры, делают спасбросок воли, чтобы противостоять эффекту. При провале они считают заклинателя как не опасного. Эффект длится 1 ход или пока заклинатель не выполнит действие, которое угрожает существам или причинит им вред.
18-21	Как и выше, но даже магические существа, нежить и экстрапланарные болотные существа не считают заклинателя опасным. Сюда входят лакедоны (обитающие в воде гули), болотные зомби, ведьмы, скраги (обитающие в воде тролли) и изначальные обитатели болот. Разумные существа получают спасбросок воли для сопротивления, как указано выше.
22-23	Как указано выше, заклинатель не представляющий угрозы для *всех* рептилий, земноводных, рыб и насекомых, а также для некоторых видов, обитающих в болотах. В этом случае драконы *не считаются* рептилиями. Разумные существа делают спасбросок Воли, как указано выше.
24-26	Как и выше, дистанция заклинания увеличена до 100′.
27-31	Как и выше, длительность заклинания увеличена до 1 часа
32-33	Все рептилии, земноводные, рыбы и насекомые в пределах 100′ считают заклинателя не только нейтральным, но и потенциальным другом и союзником. На неразумных и обычных существ с 4 КЗ или меньше действует без спасброска, на разумных, магические и экстрапланарные существа или существ с 5 КЗ или больше получают спасбросок воли для сопротивления. Пострадавшие существа прыгают, ползут и бегут к заклинателя, пытаясь прижаться к нему и предложить свою помощь. Эффект длится 1d6 + 2 хода. Находясь под этим влиянием, существа подчиняются командам заклинателя в меру своих возможностей (конечно, ограниченных их интеллектом и физическими возможностями). Существа, посланные в опасные ситуации или противоречащие их природе, получают еще один спасбросок воли с бонусом +4, чтобы отменить эффект. Например, если приказать рыбе выпрыгнуть из воды, лягушке приказать сражаться с намного большим, чем она сама, существом и так далее.
34-35	Как и выше, эффект распространяется на 200′ с длительностью 2d6 + 4 хода (10 мин).
36+	Как и выше, эффект длится 1d6 дней с диапазоном 200′. Затронутые существа остаются под влиянием заклинания до окончания действия. К моменту окончания заклинатель похож на дудочника из сказки, только с толпой болотных существ. За ним следуют крокодилы, змеи, рыбы, жабы, лягушки и головастиков вместе с настоящим облаком насекомых. Когда эффект рассеивается, эта масса существ уползает в грязь.

Ази Дахака

Ази Дахака, демон-принц бурь и опустошений, он какой угодно, но только не утонченный. Он - песчаная буря, смертоносная гадюка и иссохший труп под палящим солнцем. Он появляется как адская гидра и ждет, что последователи принесут разрушение, куда бы ни пошли. В конце концов мир превратится в пустыню, которой он будет править. Обряд связи с ним проводиться в пустыне в полдень, где заклинатель не пил никакой жидкости один день и одну ночь. Он требует от последователей много, заставляя обезвоживать тело и испытывать вызванные жарой видения, в которых дает небольшие задачи, связанные с распространением хаоса.

Результаты проверки заклинания *Призыв покровителя*:

12-13 Ази Дахака бьет молнией одного врага заклинателя на 2d6 урона (спасбросок Стойкости со Сл 15 для половины урона). Заклинатель выбирает любую цель в пределах 100′.

14-17 Вокруг врагов заклинателя появляется вихрь. Заклинатель и союзники не затронуты, но все другие существа в радиусе 30′ от заклинателя получают 1d8 абразивного урона за раунд. Кроме того, каждый раунд все враги в вихре делают спасбросок реакции, иначе ураганный ветер сбивает их с ног. Циклон длится 1d4 + УЗ раунда.

18-19 Песчаная буря наполняет воздух ослепляющей пылью. Однако заклинатель и его союзники по-прежнему могут нормально видеть. Враги в радиусе 60′ ослеплены, пока заклинатель продолжает концентрироваться, максимум 1 минута.

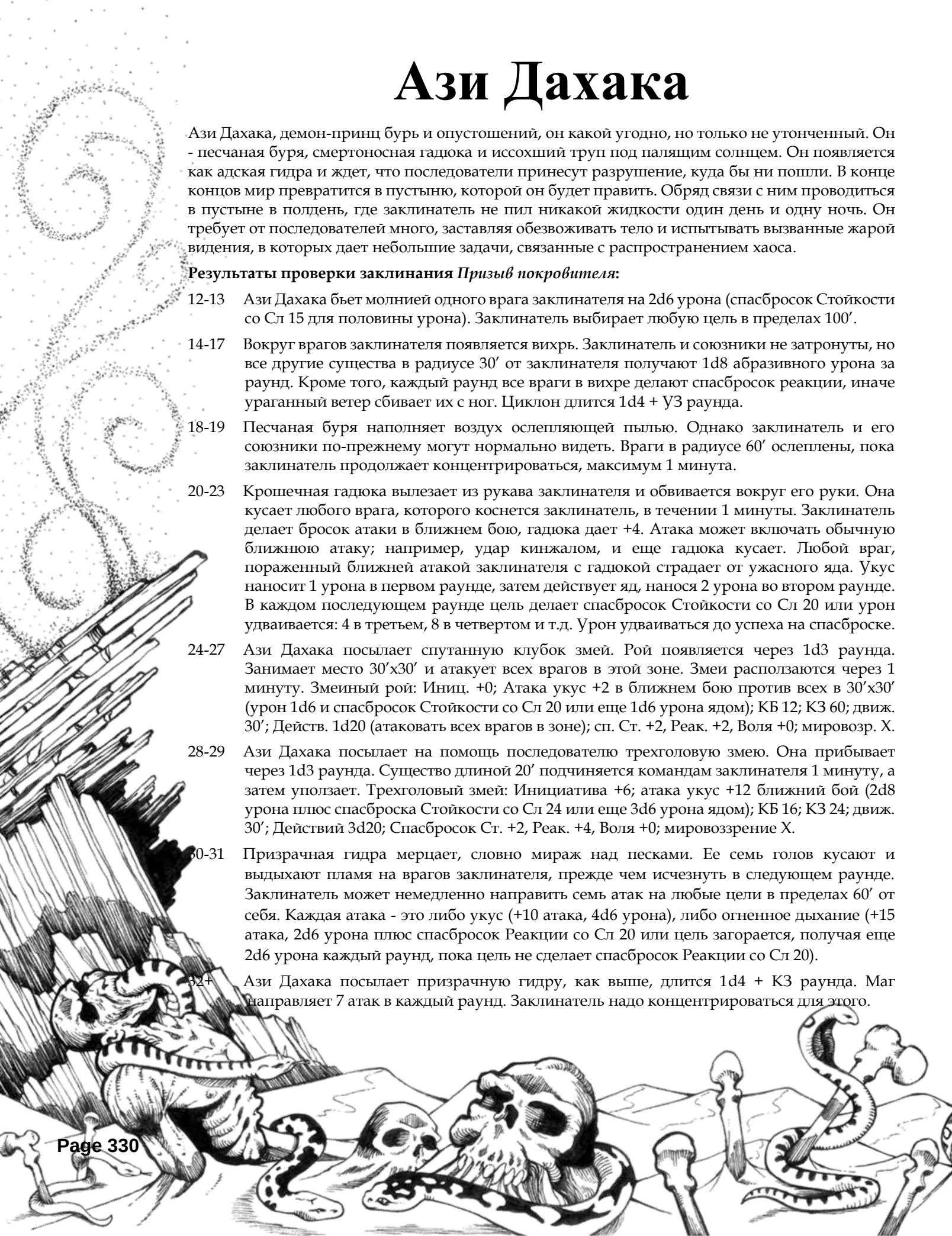
20-23 Крошечная гадюка вылезает из рукава заклинателя и обвивается вокруг его руки. Она кусает любого врага, которого коснется заклинатель, в течении 1 минуты. Заклинатель делает бросок атаки в ближнем бою, гадюка дает +4. Атака может включать обычную ближнюю атаку; например, удар кинжалом, и еще гадюка кусает. Любой враг, пораженный ближней атакой заклинателя с гадюкой страдает от ужасного яда. Укус наносит 1 урона в первом раунде, затем действует яд, нанося 2 урона во втором раунде. В каждом последующем раунде цель делает спасбросок Стойкости со Сл 20 или урон удваивается: 4 в третьем, 8 в четвертом и т.д. Урон удваиваться до успеха на спасброске.

24-27 Ази Дахака посылает спутанную клубок змей. Рой появляется через 1d3 раунда. Занимает место 30′x30′ и атакует всех врагов в этой зоне. Змеи расползаются через 1 минуту. Змеиный рой: Иниц. +0; Атака укус +2 в ближнем бою против всех в 30′x30′ (урон 1d6 и спасбросок Стойкости со Сл 20 или еще 1d6 урона ядом); КБ 12; КЗ 60; движ. 30′; Действ. 1d20 (атаковать всех врагов в зоне); сп. Ст. +2, Реак. +2, Воля +0; мировозр. Х.

28-29 Ази Дахака посылает на помощь последователю трехголовую змею. Она прибывает через 1d3 раунда. Существо длиной 20′ подчиняется командам заклинателя 1 минуту, а затем уползает. Трехголовый змей: Инициатива +6; атака укус +12 ближний бой (2d8 урона плюс спасброска Стойкости со Сл 24 или еще 3d6 урона ядом); КБ 16; КЗ 24; движ. 30′; Действий 3d20; Спасбросок Ст. +2, Реак. +4, Воля +0; мировоззрение Х.

30-31 Призрачная гидра мерцает, словно мираж над песками. Ее семь голов кусают и выдыхают пламя на врагов заклинателя, прежде чем исчезнуть в следующем раунде. Заклинатель может немедленно направить семь атак на любые цели в пределах 60′ от себя. Каждая атака - это либо укус (+10 атака, 4d6 урона), либо огненное дыхание (+15 атака, 2d6 урона плюс спасбросок Реакции со Сл 20 или цель загорается, получая еще 2d6 урона каждый раунд, пока цель не сделает спасбросок Реакции со Сл 20).

32+ Ази Дахака посылает призрачную гидру, как выше, длится 1d4 + КЗ раунда. Маг направляет 7 атак в каждый раунд. Заклинатель надо концентрироваться для этого.



Метки покровителя: Ази Дахака

Чтоб применить метку от Ази Дахака, бросьте 1d6. Когда заклинатель получит все шесть меток всех уровней, больше не надо бросать.

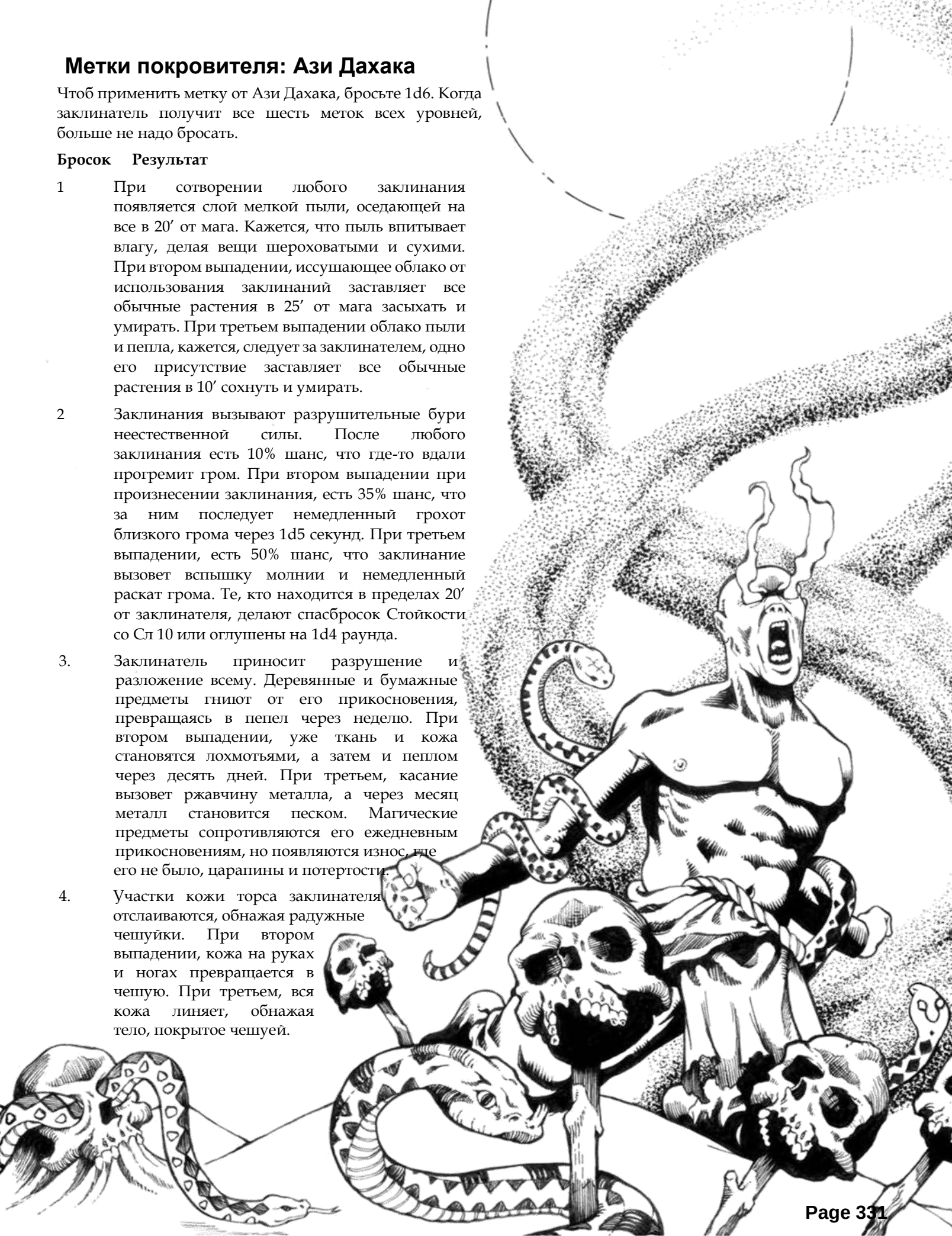
Бросок Результат

1 При сотворении любого заклинания появляется слой мелкой пыли, оседающей на все в 20′ от мага. Кажется, что пыль впитывает влагу, делая вещи шероховатыми и сухими. При втором выпадении, иссушающее облако от использования заклинаний заставляет все обычные растения в 25′ от мага засыхать и умирать. При третьем выпадении облако пыли и пепла, кажется, следует за заклинателем, одно его присутствие заставляет все обычные растения в 10′ сохнуть и умирать.

2 Заклинания вызывают разрушительные бури неестественной силы. После любого заклинания есть 10% шанс, что где-то вдали прогремит гром. При втором выпадении при произнесении заклинания, есть 35% шанс, что за ним последует немедленный грохот близкого грома через 1d5 секунд. При третьем выпадении, есть 50% шанс, что заклинание вызовет вспышку молнии и немедленный раскат грома. Те, кто находится в пределах 20′ от заклинателя, делают спасбросок Стойкости со Сл 10 или оглушены на 1d4 раунда.

3. Заклинатель приносит разрушение и разложение всему. Деревянные и бумажные предметы гниют от его прикосновения, превращаясь в пепел через неделю. При втором выпадении, уже ткань и кожа становятся лохмотьями, а затем и пеплом через десять дней. При третьем, касание вызовет ржавчину металла, а через месяц металл становится песком. Магические предметы сопротивляются его ежедневным прикосновениям, но появляются износ, где его не было, царапины и потертости.

4. Участки кожи торса заклинателя отслаиваются, обнажая радужные чешуйки. При втором выпадении, кожа на руках и ногах превращается в чешую. При третьем, вся кожа линяет, обнажая тело, покрытое чешуей.



5. Раны заклинателя покрываются очищающей слизью - даром Ази Дахака. Она осушает заклинателя. Когда заклинатель получает рану, он теряет еще 1 здоровье из-за слизи. При втором выпадении, на теле заклинателя появляются мокрые язвы; если их не перевязывать заклинателя терять 1d3 здоровья в день. При третьем, тело покрывается множеством ссохшихся ран, которые могут разорваться от любого большого усилия; когда заклинатель пытается сжечь силы, он также теряет 1 здоровья за каждое очко характеристик, потраченное на Сжигание Магии.

6. Заклинатель принимает аспект Ази Дахаки, вторая пара глаз появляется где-то на его плечах или спине. Губительная мутация, глаза слепы, они мигают каждые несколько мгновений. При втором выпадении, где-то на плечах и спине появятся еще две пары глаз. При третьем, целые лица появляются на теле. Рты стонут странные панихиды Ази Дахаку на забытых языках, ноздри дико раздуваются, а слепые глаза смотрят из стороны в сторону, словно выслеживая невидимых существ.

Заклинания покровителя: Ази Дахака

Демон-принц бурь и пустошей дает три уникальных заклинания:

Уровень 1: *Змеиная хитрость*

Уровень 2: *Kith of the Hydra*

Уровень 3: *Reap the Whirlwind*

Сжигание Магии: Ази Дахака

Ази Дахака наслаждается воплями своих фанатиков и даже помогает в трудные времена не своим последователям. Когда заклинатель использует Сжигание Магии, бросьте 1d4 по таблице ниже или используйте эти идеи для своей кампании.

Бросок Результат Сжигания Магии

1. Горячий, обжигающий ветер дует вокруг заклинателе, мучая его и оставляя иссушенным, (выражается как потеря выносливости, силы или ловкости).

2. Принц демонов требует больше, чем то что может дать заклинатель. Заклинатель может сжечь до 10 очков характеристик, но должен заплатить вдвое больше, либо в своих собственных характеристик, либо в КЗ существ, убитых заклинателем. Жертвы не должны быть вызваны, и заклинатель должен нанести смертельный удар церемониальным клинком, предназначенным для этого действия.

3. Ази Дахака жаждет дара заклинателя. В течение 24 часов после Сжигания Магии заклинателя охватывает жгучая лихорадка. Он теряет характеристики, находясь в тисках лихорадки, и видит в видениях желания своего хозяина. Если заклинатель выполнит цель (обычно занимает не более 5 дней), то получит дар, который Ази Дахака посчитает нужным.

4. Заклинатель падает на колени и изрыгает поток извивающихся змей, изнуряя его (потеря выносливости, силы или ловкости). Змеи уползают в землю.

Змеиная хитрость

Уровень: 1 (Ази Дахака)	Дистанция: различная	Длительность: различная	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: воля vs. проверка, если держит нежелающее существо; магические вещи всегда делают спасбросок

Общее — Как слуга Ази Дахаки, заклинатель друг змей. Одним словом, он превращает любой неживой объект в извивающуюся змею. Змея не находится под контролем заклинателя и изо всех сил пытается защитить себя, уползая или нанося удары, в зависимости от ситуации. Целевой объект должен быть более длинным чем широким. Например, корону можно превратить в змею, а деревянный ящик - нет.

Манифест — Бросок 1d4: (1) пальцы заклинателя становятся извивающимися змеями; (2) заклинатель окутан черным ореолом змееподобной формы; (3) шипение тысячи змей наполняет воздух; (4) глаза заклинателя сверкают стальным взглядом змеи.

1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно, неудача.
12-13	Заклинатель превращает немагический объект размером с кинжал навсегда в змею такого же размера. Объект должен быть в пределах 15'. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +1, урон 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 12 или потеря 1 силы)) перед тем как уползти.
14-17	Заклинатель превращает немагический объект размером до длинного меча навсегда в змею того же размера. Объект должен быть в пределах 25'. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +3, урон 1d3 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 15 или потеря 1d4 силы)) перед тем как уползти.
18-19	Заклинатель превращает немагический объект размером до копья навсегда в змею такого же размера. Объект должен быть в пределах 50'. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 силы)), перед тем как уползти.
20-23	Заклинатель превращает 1d3 немагических объекта, каждый размером до копья, навсегда в змею такого же размера. Объекты в пределах 100'. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 сила)) прежде чем уползти.
24-27	Заклинатель превращает 1d12 немагических объекта или один магический, размером до копья, навсегда в змею такого же размера. Объекты в пределах видимости. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 силы)) прежде чем уползти.
28-29	Заклинатель превращает 1d24 немагических объекта или один магический, размером до копья, навсегда в змею такого же размера. Объекты в пределах видимости. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 силы)) прежде чем уползти.
30-31	Заклинатель превращает 1d100 немагических объекта или 1d4 магических, размером до копья, навсегда в змею такого же размера. Объекты в пределах видимости. Если в руке врага, змея немедленно атакует (Атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 силы)) прежде чем уползти.
32+	Заклинатель превращает 3d100 немагических объекта или 2d6 магических, размером до копья, навсегда в змею такого же размера. Объекты в пределах видимости. Если в руке врага, змея немедленно атакует (атака +5, урон 1d4 + 1 плюс яд (спасбросок Стойкости со Сл 18 или потеря 1d6 сила)) прежде чем уползти. Иначе можно превратить один неживой рукотворный объект любого размера (башню, корабль, дом) в змею такого же размера. Обычно это огромное существо будет иметь минимум 10 КЗ, атаку +20, 2d12 урон, с ядом (спасбросок Стойкости со Сл 24 или потеря 2d6 силы).

Друг Гидры

Уровень: 2 (Ази Дахака) Дистанция: на себя Длительность: разная Время чтения: 1 час Спасбросок: нет

Общее	Ази Дахака - отец и покровитель всех гидр. Узнав тайну гидр, заклинатель ускользает от смерти. Он может возвращаться из мертвых, но ценой великой жертвы. Раны срастаются, сломанные кости заживают, и даже конечности отрастают. Длительный урон (если тело остается раздавленным валуном) не прекращается. Если тело полностью уничтожено, заклинание не срабатывает. Если заклинатель пытается повторить заклинание, находясь под влиянием предыдущего сотворения, он навсегда превращается в безмозглую гидру. Требуется минимум 4 очка при Сжигании Магии.
Манифест	Бросок 1d4: (1) один завиток волос превращается в тонкую змею, укоренившуюся в черепе заклинателя; (2) змея находится в горле заклинателя, произнося его слова раздвоенным языком; (3) глаза заклинателя как у змеи; (4) заклинатель линяет, как змея, медленно сбрасывая кожу.
1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно, неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Если заклинатель умирает в течение следующего часа, его тело восстанавливается до полного здоровья в следующее новолуние. При возрождении бросьте 1d3: заклинатель навсегда теряет (1) 1d5 выносливости, (2) 1d5 силы или (3) 1d5 ловкости.
16-19	Если заклинателя умирает в течение следующих шести часов, его тело восстанавливается до полных хитов с наступлением сумерек. При возрождении бросьте 1d3: заклинатель навсегда теряет (1) 1d4 выносливости, (2) 1d4 силы или (3) 1d4 ловкости.
20-21	Если заклинатель умирает в течение следующих 24 часов, его тело восстанавливается до полного здоровья через шесть часов после его смерти. Бросьте 1d3 при возрождении: заклинатель навсегда теряет (1) 1d3 выносливости, (2) 1d3 силы или (3) 1d3 ловкости.
22-25	Если заклинатель убит в течении недели, его тело восстанавливается до полного здоровья через час после его смерти. При возрождении бросьте 1d3: заклинатель навсегда теряет (1) 1d2 выносливости, (2) 1d2 силы или (3) 1d2 ловкости.
26-29	Если заклинатель умирает до следующего полнолуния, его тело восстанавливается до полного здоровья в следующем раунде. При возрождении бросьте 1d3: заклинатель навсегда теряет (1) 1 очко выносливости, (2) 1 очко силы или (3) 1 очко ловкости.
30-31	Если заклинатель убит до следующего солнцестояния, его тело восстанавливается до полного здоровья в следующем раунде. Заклинатель может вернуться к жизни дважды. Бросайте 1d3 при каждом возрождении: заклинатель навсегда теряет (1) 1 выносливости, (2) 1 силы или (3) 1 ловкости.
32-33	Если заклинатель убит в течении года, он восстанавливается до полного здоровья в следующем раунде. Заклинатель может трижды вернуться к жизни. Бросайте 1d3 при каждом возрождении: заклинатель навсегда теряет (1) 1 выносливости, (2) 1 силы или (3) 1 ловкости.
34+	Если заклинатель убит в следующие сто лет, он восстанавливает полное здоровье в следующем раунде. Заклинатель может вернуться к жизни количество раз, равное 1d7 + У3. Этот бросок *должен* быть сделан судьей и *не должен сообщаться* игроку. Бросайте 1d3 при каждом возрождении: заклинатель навсегда теряет (1) 1 выносливости, (2) 1 силы или (3) 1 ловкости.

Создатель бурь

Уровень: 3 (Ази Дахака)	Дистанция: на себя Время чтения: 1 раунд	Длительность: 1d5 раунда+УЗ Спасбросок: нет

Общее	Ази Дахака - покровитель бурь и разрушения. Превращаясь в бушующую песчаную бурю, заклинатель воплощает в себе самые жестокие черты своего покровителя.
Манифест	Бросок 1d3: (1) маг и его вещи растворяются в вихре песка; (2) воющий ветер накрывает мага песком; (3) заклинатель поднимает голову к небу, как бы крича, из его рта вылетает песок.

1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно, неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель и все его вещи превращаются в вихрь песка. На время действия заклинатель невосприимчив к немагическим физическим атакам. Находясь в форме песка, заклинатель не может совершать физические атаки, но может читать заклинания, соответствующие его новой форме.
18-21	Заклинатель превращается в вихрь из песка высотой до 25′ и 10′ в диаметре. Он летает со скоростью, вдвое превышающей обычную, и невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь делает спасбросок стойкости против проверки заклинания или получает 1d12+УЗ урона. Предметы весом меньше 1 фунта поднимаются в воздух и попадают в вихрь.
22-23	Заклинатель превращается в вихрь из песка высотой до 60′ и 30′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое превышающей обычную, и невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено и делает спасбросок стойкости против заклинания или получает 1d16+УЗ урона. Предметы весом меньше 25 фунта поднимаются в воздух и попадают в вихрь.
24-26	Заклинатель превращается в вихрь высотой до 120′и 60′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое превышающей обычную, и невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено и делают спасбросок стойкости против заклинания или получает 1d24+УЗ урона. Предметы весом меньше 50 фунта поднимаются в воздух и попадают в вихрь.
27-31	Заклинатель превращается в бушующую песчаную бурю высотой до 300′ и 150′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое превышающей обычную, и невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено, оглушено и делает спасбросок стойкости против заклинания или получает 2d12+УЗ урона. Предметы весом меньше 100 фунта поднимаются в воздух и попадают в вихрь.
32-33	Заклинатель превращается в бушующую бурю высотой до 600′ и 300′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое больше обычной, невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено, оглушено и делает спасбросок Стойкости против заклинания или получает 3d12+УЗ урона. Предметы размером с человека и меньше проходят проверку Силы со Сл 15 или оторвутся от земли. По окончании заклинания падают на землю и получают 6d6 урона.
34-35	Заклинатель превращается в бушующую бурю высотой до 1000′ и 500′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое больше обычной, невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено, оглушено, сбито с ног и делает спасбросок стойкости против заклинания или получает 4d12+УЗ урона. Предметы размером с лошадь и меньше проходят проверку Силы со Сл 20 или оторвутся от земли. По окончании заклинания падают на землю и получают 6d6 урона. Деревянные конструкции сравниваются с землей, а предметы высотой 4′ или меньше становятся закопанными в песке.
36+	Заклинатель превращается в бушующую бурю высотой до 2000′ и 1000′ в диаметре. Он летает со скоростью, втрое больше обычной, невосприимчив к немагическим физическим атакам. Существо, попавшее в вихрь, ослеплено, оглушено, сбито с ног и делает спасбросок стойкости против заклинания или получает 5d12+УЗ урона. Предметы размером со слона и меньше проходят проверку Силы со Сл 25 или оторвутся от земли. По окончании заклинания падают на землю и получают 6d6 урона. Каменные конструкции сравниваются с землей, предметы закопаны под слоем песка высотой 10′.

Сазрекан

Считающийся самым злым из волшебников, когда-либо беспокоящим известный мир. Древний Сезрекан родился в крестьянской семье и был проклят знанием высших миров. Стремясь услышать музыку небесных сфер, честолюбивый волшебник нашел только хаос и безумие. Оставив покровителя, Сезрекан стремился освободить себя от смертной оболочки, не взирая на цену. Ожидается, что те, кто называет его своим покровителем, пойдет по стопам Учителя, жертвуя своими родными и близкими в стремлении к господству над собой и мультивселенной. Древний Мастер мало заботится о тех, кто не может помочь себе, давая свою помощь только талантливым и самоотверженным заклинателям.

Результаты заклинания *вызов покровителя*:

12-13 Сезрекан не могут беспокоить столь незначительный просители. Он дает заклинателю еще 6d4 здоровья. Их можно потратить на Сжигание Магии, каждые 4 здоровья равны одному очку характеристики. В конце часа это здоровье теряется. Урон и Сжигание Магии сначала вычитаются из этого здоровья. Так, если заклинателю дается 16 здоровья и получает 14 урона. В конце часа он потеряет только 2 оставшихся очка здоровья.

14-17 Сезрекан телепортирует заклинателя в место на расстоянии 1d100 миль. Заклинатель не может выбрать место, но там ему не грозит непосредственная опасность.

18-19 Сезрекан позволяет заклинателю вспомнить ранее утерянное заклинание.

20-23 Сезрекан отмечает талантливого заклинателя, давая +5 к следующей проверке заклинания.

24-27 Сезрекан телепортирует заклинателя и до 8 союзников в место на расстоянии 5d100 миль. Заклинатель не может выбрать место, но там им не грозит непосредственная опасность.

28-29 Сезрекан впечатлен силой заклинателя и дает в сумме +10 очков на следующие две проверки заклинания. Эти очки можно распределить по желанию заклинателя, но перед творением заклинаний.

30-31 Появляется призрак Сезрекана, обрушивающий адский огонь на тех, кто осмелится бросить вызов такому талантливому адепту. Метеоры падают полосами с неба, поражая всех врагов в пределах 50', нанося 3d8 урон (спасбросок реакции против проверки заклинания, чтобы избежать). Огненный дождь длится 1d3 раунда.

32+ Сезрекан признает в заклинателе равного (хотя и *меньшего*), достойного его помощи в их совместных усилиях сбросить оковы равнодушной вселенной. Он дает общий бонус +30 к следующим пяти проверкам заклинаний. Очки могут быть распределены по желанию заклинателя (до +10 к проверке), но перед творением заклинаний.

Метки покровителя: Сазрекан

В то время как другие покровители калечат своих слуг отвратительными метками, последователи Древнего Мастера сами наносят себе травмы, стремясь в мастерстве магии к Сезрекану. Когда указана метка покровителя, бросьте 1d6 по таблице ниже. Когда заклинатель получит все шесть меток всех уровней, больше не надо бросать.

Бросок **Результат**

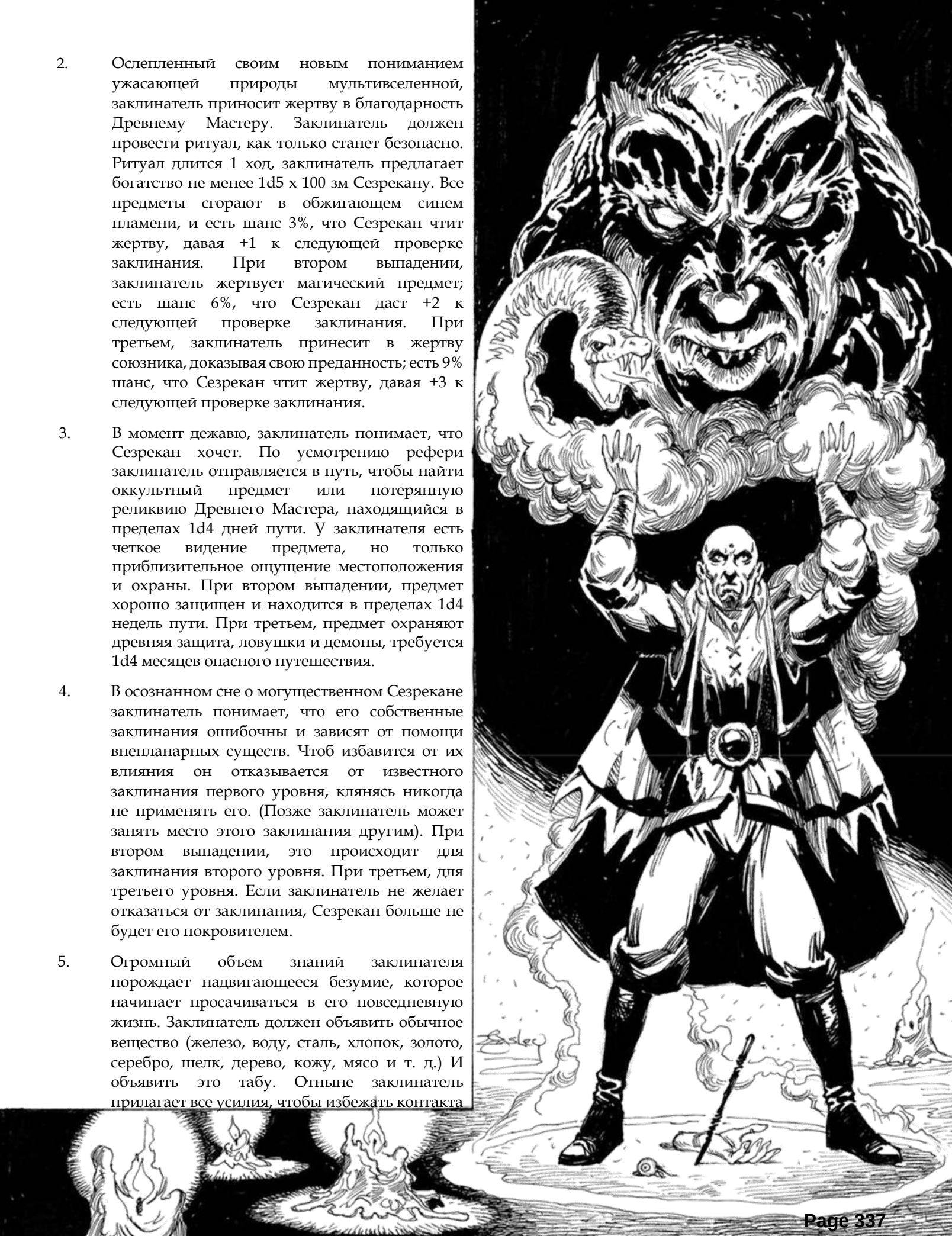
1. Почти обезумев, наполненный оккультными знаниями, заклинатель вырезает на лбу третий глаз (нанося себе 1d3 урона). По возвращении в цивилизацию он ищет татуировщика, который рисует третий глаз на лбу экзотическими чернилами стоимостью не менее 1d5 x 100 зм. При втором выпадении, заклинатель носит повязку на глазах в течение следующих 1d4 дней в надежде пробудить свой третий глаз. При третьем, заклинатель вонзает кинжал в свои настоящие глаза, ослепляя себя. (Есть 3% шанс за УЗ что от этого действия его третий глаз пробудится.)

2. Ослепленный своим новым пониманием ужасающей природы мультивселенной, заклинатель приносит жертву в благодарность Древнему Мастеру. Заклинатель должен провести ритуал, как только станет безопасно. Ритуал длится 1 ход, заклинатель предлагает богатство не менее 1d5 x 100 зм Сезрекану. Все предметы сгорают в обжигающем синем пламени, и есть шанс 3%, что Сезрекан чтит жертву, давая +1 к следующей проверке заклинания. При втором выпадении, заклинатель жертвует магический предмет; есть шанс 6%, что Сезрекан даст +2 к следующей проверке заклинания. При третьем, заклинатель принесит в жертву союзника, доказывая свою преданность; есть 9% шанс, что Сезрекан чтит жертву, давая +3 к следующей проверке заклинания.

3. В момент дежавю, заклинатель понимает, что Сезрекан хочет. По усмотрению рефери заклинатель отправляется в путь, чтобы найти оккультный предмет или потерянную реликвию Древнего Мастера, находящийся в пределах 1d4 дней пути. У заклинателя есть четкое видение предмета, но только приблизительное ощущение местоположения и охраны. При втором выпадении, предмет хорошо защищен и находится в пределах 1d4 недель пути. При третьем, предмет охраняют древняя защита, ловушки и демоны, требуется 1d4 месяцев опасного путешествия.

4. В осознанном сне о могущественном Сезрекане заклинатель понимает, что его собственные заклинания ошибочны и зависят от помощи внепланарных существ. Чтоб избавится от их влияния он отказывается от известного заклинания первого уровня, клянясь никогда не применять его. (Позже заклинатель может занять место этого заклинания другим). При втором выпадении, это происходит для заклинания второго уровня. При третьем, для третьего уровня. Если заклинатель не желает отказаться от заклинания, Сезрекан больше не будет его покровителем.

5. Огромный объем знаний заклинателя порождает надвигающееся безумие, которое начинает просачиваться в его повседневную жизнь. Заклинатель должен объявить обычное вещество (железо, воду, сталь, хлопок, золото, серебро, шелк, дерево, кожу, мясо и т. д.) И объявить это табу. Отныне заклинатель прилагает все усилия, чтобы избежать контакта



с запретной субстанцией. При втором выпадении, заклинатель должен выбрать второе табу; кроме того, контакт с запрещенными веществами вызывает жгучие ожоги, которые наносят 1 урона за раунд контакта. При третьем, заклинатель выбирает третье табу, контакт наносит 1d4 урона за раунд контакта.

6 Заклинатель попадает в мир сновидений на следующие 1d5 раундов, поскольку призрачный образ Сезрекана проходит через его видение. Заклинатель может взаимодействовать с реальным миром, но если он решит игнорировать его и наблюдать только за Древним Мастером, он постигает частичку мастерства Сезрекана в двеомере, искусстве волшебства. Если заклинатель проводит следующие 1d4 дня один в исследованиях, он может выучить новое заклинание по своему выбору. Невозможность немедленно начать исследования, приводит к потере озарений, как исчезает воспоминание о сне поутру. Этот результат можно выкинуть до трех раз.

Заклинания покровителя: Сазрекан

Те, кто осмеливается следовать по пути Безумного Мага, когда-нибудь изучит три уникальных заклинания:

Уровень 1: *Sequester*

Уровень 2: *Shield Maiden*

Уровень 3: *Phylactery of the Soul*

Сжигание Магии: Сазрекан

Сезрекан мало чем помогает своим последователям. Сильные и упрямые выделяются своей мощью, в то время как слабые и жалкие - бесполезные инструменты, от которых следует избавиться. И все же, Древний Мастер, как известно, восхищался теми, кто жертвует собственными телами в погоне за невозможным. Когда заклинатель использует Сжигание Магии, бросьте 1d4 по таблице ниже или используйте эти идеи для своей кампании.

Бросок Результат Сжигания Магии

1 Сила заклинания открывает магу сводящие с ума ужасы вселенной и оставляет его слабым (выражается в потере выносливости, силы или ловкости) и дезориентации. Заклинатель должен преуспеть в спасброске Воли со Сл 15, иначе он не сможет читать заклинания в течение 1d3 раунда. При успехе он получает +1 ко всем будущим попыткам чтения именно этого заклинания.

2 Восхищаясь амбициями заклинателя, Сезрекан дает ему возможность Сжигать характеристики союзников (Выносливость, Силу или Ловкость) вместо своих собственных. Цель должна желать этого. Для каждого очка бонуса на проверку цель теряет 1d3 очка характеристики. Если упадет до 0 цель погибнет.

3 Сезрекан издевается над слабым желанием заклинателя к абсолютной силе. Он получает только 1 очко бонуса за каждые 2 очка сожженных характеристик.

4 Ужасающее безумие овладевает разумом мага, ужасная бессмысленность вселенной глубоко проникает в его смертную душу. Он делает спасбросок воли со Сл 15; при успехе падает на колени, ослабленный Сжиганием Магии, но вернувшимся в реальность. При провале вместо Сжигания Магии заклинатель получает +5 ко всем проверкам заклинаний на следующие 1d6 раунда, но воспринимает друзей и врагов одинаково, как всепожирающих монстров из внешней тьмы, правда слишком ужасна чтобы видеть ее.

Изолирование

Уровень: 1 (Сазрекан) | Дистанция: различная | Длительность: 1d24 часа за УЗ | Время чтения: 1 ход (10 мин)
Спасбросок: Воля или проверка навыка vs. проверки заклинания если надо (см. ниже)

Общее	Путь Древнего требует абсолютного внимания и преданности делу. Заклинатель защищает область от вторжения для размышлений, чтобы спланировать свои следующие действия.
Манифест	Бросок 1d4: (1) поток арктического воздуха охлаждает пораженную область, оставляя легкий блеск льда; (2) пораженный участок светится тусклым зеленым светом; (3) звуки запирающихся замков, хлопающих дверей и рабочих, говорящих на инопланетных языках, наполняют воздух, когда магия входит в пораженную область; (4) пораженный участок впитывает забытый воздух: пыль оседает в углах, паутина свисает с потолка, воздух становится затхлым и грязным.
1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Заклинатель изолирует территорию до 100 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 15. Маг мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
14-17	Заклинатель изолирует территорию до 500 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 15 или пароль. Заклинатель может заблокировать до 2 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 15; 1d10+УЗ урон огнем). Маг мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
18-19	Заклинатель изолирует территорию до 1000 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 18 или пароль. Маленькие двери и окна считаются крепким деревом для разрушения (15 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 4 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 18; 1d12+УЗ урон огнем). Маг мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
20-23	Заклинатель изолирует территорию до 3000 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 20 или пароль. Маленькие двери и окна считаются железными для разрушения (30 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 6 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 18; 1d14+УЗ урон огнем) и разместить одну яму-ловушку глубиной до 20′ (Поиск ловушек, Сл 18). Маг мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
24-27	Заклинатель изолирует территорию до 6000 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 20 или пароль. Маленькие двери и окна считаются железными для разрушения (60 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 8 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 20; 1d20+УЗ урон огнем) и разместить 4 ямы-ловушки глубиной до 40′ (Поиск ловушек, Сл 20). Маг мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
28-29	Заклинатель изолирует территорию до 10000 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 20 или пароль. Маленькие двери и окна считаются железными для разрушения (60 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 8 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 20; 1d24+УЗ урон огнем) и разместить 4 ямы-ловушки глубиной до 60′ (Поиск ловушек, Сл 20). Маг и союзники в изолированной области невосприимчивы к наблюдению. Маг и его союзники мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.
30-31	Заклинатель изолирует территорию до 10000 квадратных футов. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 20 или пароль. Маленькие двери и окна считаются железными для разрушения (60 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 8 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 20; 1d24+УЗ урон огнем) и разместить 4 ямы-ловушки глубиной до 60′ (Поиск ловушек, Сл 20). Маг и союзники в области невосприимчивы к наблюдению, призыву или телепортации. Они так же мгновенно узнают, если любое существо входит в зону.
32+	Заклинатель изолирует любую отдельную структуру (крепость, башню, дворец и т. д.) независимо от ее размера. Двери и окна запечатаны магией, для открытия нужна проверка взлома со Сл 20 или пароль. Маленькие двери и окна считаются железными для разрушения (60 здоровья.). Заклинатель может заблокировать до 8 проходов магическими ловушками (Поиск/Отключить ловушки, Сл 20; 1d24+УЗ урон огнем) и разместить 4 ямы-ловушки, которые телепортируют жертв в место на расстоянии 100 миль (Найти ловушки, Сл 20), и отряд из 50 живых доспехов (как скелеты, но не разваливаются). Маг и союзники в изолированной области невосприимчивы к наблюдению, призыву или телепортации. Маг и его союзники мгновенно узнает, если любое существо входит в зону.

Дева щита

Уровень: 2 (Сазрекан) Дистанция: на себя Длительность: разная Время чтения: 1 раунд Спасбросок: нет

Общее

Наткнувшись на руины забытой империи, Сезрекан Древний обнаружил дольмен с останками 50 девушек-воинов. Подчинив их свирепые духи своей воле, он заключил договор что может призвать каждого духа один раз. Дева щита совершенно лояльна, помогает физическим атакам хозяина, принимает урон вместо него при любой успешной атаке в пределах 4 пунктов от КБ заклинателя. За исключением случаев, указанных ниже, дева не может атаковать и стоять наготове для защиты хозяина в одном раунде. Смерть любой девы щита вызывает потерю 1 очка личности, все оружие и доспехи исчезают после ее смерти. Всего за кампанию можно призвать не более 50 дев. Если вызвать более одной одновременно, то они обе атакуют заклинателя 1d6 раундов, прежде чем исчезнуть в тумане.

Манифест

Бросок 1d4: (1) простая кукла из ткани вырастает и становится девой щита в обычную величину, в доспехах и вооруженная копьем; (2) прядь светлых волос сгорает во вспышке света, оставляя деву щита стоять в рассеивающемся дыме; (3) заклинатель проводит кинжалом линию поперек ладони, и дева щита появляется из лужи крови; (4) заклинатель взывает к небу, и появляется дева щита, выходящая в лучах ослепительного солнца.

1. Потеряно, неудача, и метка.

2-11 Потеряно. Неудача.

12-13 Неудача, но не потеряно.

14-15 Дева щита появляется с параметрами воина 1 уровня, 10 здоровья и обычного снаряжения. Она служит 1 час, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

16-19 Дева щита появляется с параметрами воина 2 уровня, 15 здоровья и обычного снаряжения. Она служит 1 день, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

20-21 Дева щита появляется с параметрами воина 3 уровня, 20 здоровья и обычного снаряжения. Она носит легкий щит, дающий +1 к КБ против дальних атак и +1 к спасброскам от физического урона. Дева служит 1 неделю, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от договора.

22-25 Дева щита появляется с параметрами воина 4 уровня, обычными характеристиками, 25 здоровья и вооружена *копьем* +1. Дева носит большой щит, дающий +2 к КБ ее хозяина, +3 против дальних атак и +2 к спасброскам от физического урона. Она служит в течение 1 месяца, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

26-29 Дева щита появляется с параметрами воина 4 уровня, одной исключительной характеристикой, 25 здоровья и вооружена *копьем* +2. Дева носит большой щит, дающий +2 к КБ ее хозяина, +3 против дальних атак и +2 к спасброскам от физического урона. Каждый раз, когда физическая атака против хозяина успешна, дева может немедленно контратаковать врага, поразившего ее хозяина. Она служит 1 год, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

30-31 Дева щита появляется с параметрами воина 5 уровня, двумя исключительными характеристиками, 30 здоровья и *копьем* +2. Дева носит большой щит, дающий +2 к КБ ее хозяина, +3 против дальних атак и +2 к спасброскам от физического урона. Каждый раз, когда физическая атака против хозяина успешна, дева может немедленно контратаковать врага, поразившего ее хозяина. Она служит 1 год, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

32-33 Дева щита появляется с параметрами воина 6 уровня, тремя исключительными характеристиками, 35 здоровья и вооружена *копьем* +2, верхом на пегасе. Дева носит большой щит, дающий +2 к КБ ее хозяина, +3 против дальних атак и +2 к спасброскам от физического урона. Каждый раз, когда физическая атака против хозяина успешна, дева может немедленно контратаковать врага, поразившего ее хозяина. Она служит 10 лет, прежде чем раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

34+ Дева щита появляется с параметрами воина 7 уровня, четырьмя исключительными характеристиками, 50 здоровья и вооружена *копьем* +2, верхом на пегасе. Дева носит *большой щит* +1, дающий +3 к КБ ее хозяина, +4 против дальних атак и +3 к спасброскам от физического урона. Каждый раз, когда физическая атака против хозяина успешна, дева может немедленно контратаковать врага, поразившего ее хозяина. Дева служит до конца жизни своего хозяина. После смерти заклинателя она раствориться в тумане, освободившись от своего договора.

Филактерия для души

Уровень: 3 (Сазрекан) Дистанция: на себя Длительность: разная Время чтения: 1 день Спасбросок: см. ниже

Общее	Следуя путем Древнего Мастера, заклинателю удалось научиться помещать свою душу в амулет или драгоценный камень (стоимостью не менее 1d8 x 100 зм), сохраняя при этом контроль над своим смертным телом. Заклинатель не чувствует филактерию или ее окружение, когда находится в теле. Если его смертная форма убита, его сознание возвращается в филактерию, и у него есть разный период времени, чтобы попасть в новое тело, прежде чем его душа уйдет. Любое новое тело должно быть живым и физически коснуться филактерии; жертва получает спасбросок Воли против проверки заклинания, чтобы сопротивляться извлечению из своей смертной оболочки.
Манифест	Бросок 1d3: (1) тело заклинателя становится бледным, его глаза тускнеют, когда его душа отправляется в филактерию; (2) трещина разрывает небо, в воздухе запах меди и благовоний; (3) маг падает на колени, завывая в агонии, когда его душа вырывается из его смертной оболочки.

1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело не может находиться дальше 10 миль от филактерии; любое большее расстояние заставляет тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d6 + УЗ часа, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
18-21	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело не может находиться дальше 50 миль от филактерии; любое большее расстояние заставляет тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d10 + УЗ дней, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
22-23	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело не может находиться дальше 100 миль от филактерии; любое большее расстояние заставляет тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d16 + УЗ дней, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
24-26	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело не может находиться дальше 500 миль от филактерии; любое большее расстояние заставляет тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d20 + УЗ дней, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
27-31	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело не может находиться дальше 1000 миль от филактерии; любое большее расстояние заставляет тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d6 + УЗ недель, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
32-33	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело может путешествовать куда угодно на этом плане, но экстрапланарное путешествие (даже на мгновение) заставляет его тело умереть, а сознание попадает в свой сосуд. Без тела, которое могло бы поддержать его, у заклинателя есть 1d6 + УЗ недель, чтобы найти новое тело, прежде чем душа растворяется в ничто.
34-35	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело может путешествовать в любую точку мультивселенной без ограничений. Если тело заклинателя убито, у него есть 1d16+УЗ недель, чтобы найти новое тело, прежде чем его душа растворяется в ничто.
36+	Заклинатель помещает свою душу в выбранную филактерию. Его тело может путешествовать в любую точку мультивселенной без ограничений. Если тело заклинателя убито, у него есть 1d100+УЗ лет, чтобы найти новое тело, прежде чем его душа растворяется в ничто.

Король Эльфлэнда

Повелитель зеленого царства, которое можно увидеть только сквозь залитые солнцем рощи, туман великих водопадов и во время закатов и рассветов. Король Эльфланда правит всеми эльфами со своего трона из тумана и льда. Он седобород, свиреп если его отвлекают, наблюдает за страной сновидений, защищая от вторжения. Он наделяет своих смертных поборников грозными силами, но часто может казаться непостоянным, пренебрегающим делами, не имеющими непосредственного отношения к Эльфланду.

Результаты проверки *Призыва покровителя*:

12-13 Король Эльфланда отвечает на просьбу, но быстро отвлекается на другие дела. Заклинатель получает +4 к своей следующей атаке, спасброска, проверке навыков или заклинаний.

14-17 Оружие заклинателя наделено дремлющей магией Эльфланда. Следующие 1d5 + УЗ раунда, цели, пораженные оружием заклинателя, делают спасброске Воли со Сл 10 + УЗ или впадают в магический сон (длительность 1d6 часов; может быть разбужен только сильной тряской в течение 1d4 раундов). Магия связана с оружием заклинателя, а не с заклинателем; пока магия сохраняется, другой персонаж может бить этим оружием, с таким же преимуществом.

18-19 В течение 1d4+УЗ заклинатель исчезает из бытия, становясь простой тенью, подвешенной между царством фей и землями смертных. Его КБ и спасбросок реакции получает +2, и при успешном спасброске Воли (Сл 10) заклинатель может стать невидимым. Если заклинатель критически проваливает спасбросок Воли, бросая натуральную 1, он слишком далеко уходит в Эльфланд, исчезая в царствах фей, и никогда не вернётся.

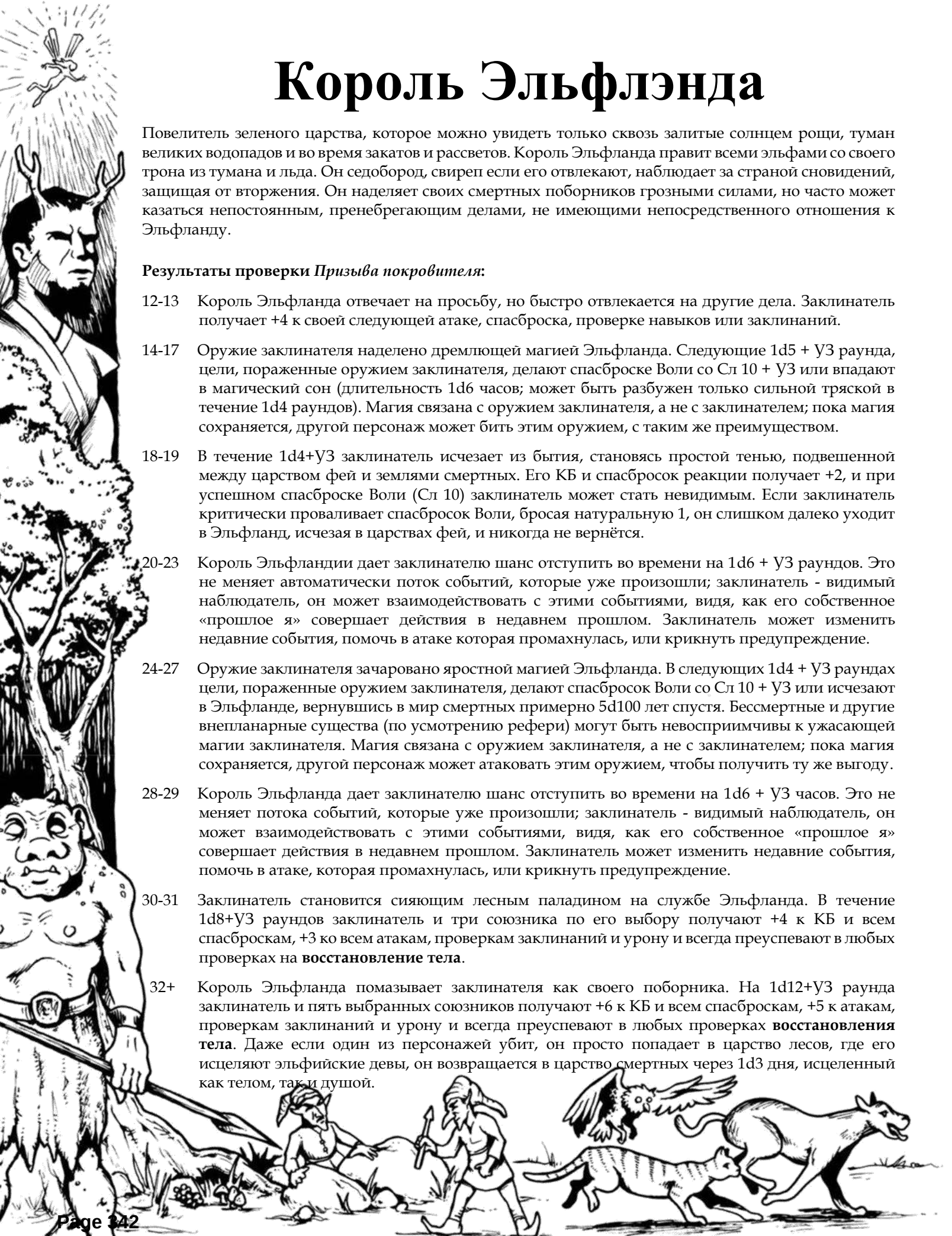
20-23 Король Эльфландии дает заклинателю шанс отступить во времени на 1d6 + УЗ раундов. Это не меняет автоматически поток событий, которые уже произошли; заклинатель - видимый наблюдатель, он может взаимодействовать с этими событиями, видя, как его собственное «прошлое я» совершает действия в недавнем прошлом. Заклинатель может изменить недавние события, помочь в атаке которая промахнулась, или крикнуть предупреждение.

24-27 Оружие заклинателя зачаровано яростной магией Эльфланда. В следующих 1d4 + УЗ раундах цели, пораженные оружием заклинателя, делают спасбросок Воли со Сл 10 + УЗ или исчезают в Эльфланде, вернувшись в мир смертных примерно 5d100 лет спустя. Бессмертные и другие внепланарные существа (по усмотрению рефери) могут быть невосприимчивы к ужасающей магии заклинателя. Магия связана с оружием заклинателя, а не с заклинателем; пока магия сохраняется, другой персонаж может атаковать этим оружием, чтобы получить ту же выгоду.

28-29 Король Эльфланда дает заклинателю шанс отступить во времени на 1d6 + УЗ часов. Это не меняет потока событий, которые уже произошли; заклинатель - видимый наблюдатель, он может взаимодействовать с этими событиями, видя, как его собственное «прошлое я» совершает действия в недавнем прошлом. Заклинатель может изменить недавние события, помочь в атаке, которая промахнулась, или крикнуть предупреждение.

30-31 Заклинатель становится сияющим лесным паладином на службе Эльфланда. В течение 1d8+УЗ раундов заклинатель и три союзника по его выбору получают +4 к КБ и всем спасброскам, +3 ко всем атакам, проверкам заклинаний и урону и всегда преуспевают в любых проверках на **восстановление тела**.

32+ Король Эльфланда помазывает заклинателя как своего поборника. На 1d12+УЗ раунда заклинатель и пять выбранных союзников получают +6 к КБ и всем спасброскам, +5 к атакам, проверкам заклинаний и урону и всегда преуспевают в любых проверках **восстановления тела**. Даже если один из персонажей убит, он просто попадает в царство лесов, где его исцеляют эльфийские девы, он возвращается в царство смертных через 1d3 дня, исцеленный как телом, так и душой.



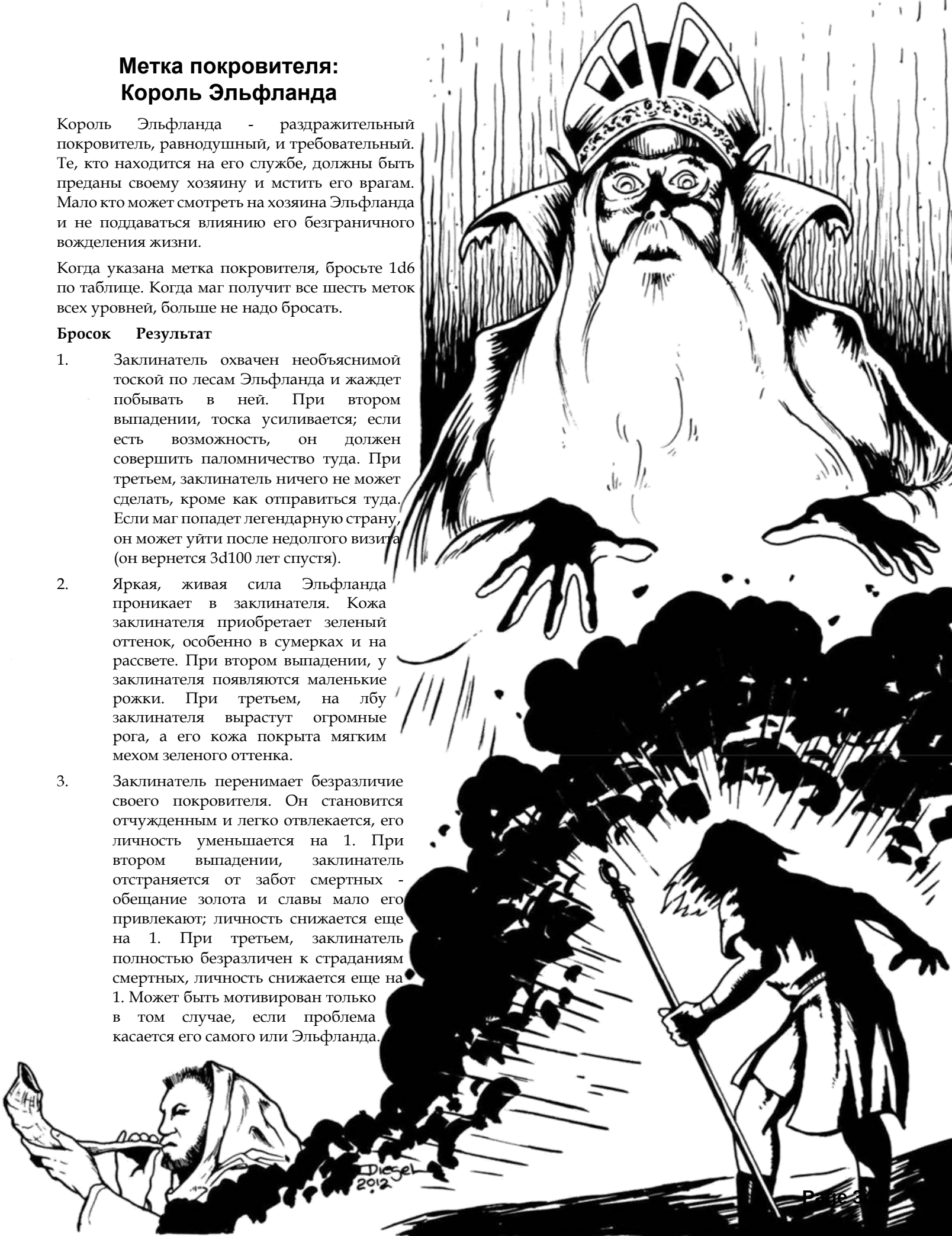
Метка покровителя: Король Эльфланда

Король Эльфланда - раздражительный покровитель, равнодушный, и требовательный. Те, кто находится на его службе, должны быть преданы своему хозяину и мстить его врагам. Мало кто может смотреть на хозяина Эльфланда и не поддаваться влиянию его безграничного вожделения жизни.

Когда указана метка покровителя, бросьте 1d6 по таблице. Когда маг получит все шесть меток всех уровней, больше не надо бросать.

Бросок Результат

1. Заклинатель охвачен необъяснимой тоской по лесам Эльфланда и жаждет побывать в ней. При втором выпадении, тоска усиливается; если есть возможность, он должен совершить паломничество туда. При третьем, заклинатель ничего не может сделать, кроме как отправиться туда. Если маг попадет легендарную страну, он может уйти после недолгого визита (он вернется 3d100 лет спустя).
2. Яркая, живая сила Эльфланда проникает в заклинателя. Кожа заклинателя приобретает зеленый оттенок, особенно в сумерках и на рассвете. При втором выпадении, у заклинателя появляются маленькие рожки. При третьем, на лбу заклинателя вырастут огромные рога, а его кожа покрыта мягким мехом зеленого оттенка.
3. Заклинатель перенимает безразличие своего покровителя. Он становится отчужденным и легко отвлекается, его личность уменьшается на 1. При втором выпадении, заклинатель отстраняется от забот смертных - обещание золота и славы мало его привлекают; личность снижается еще на 1. При третьем, заклинатель полностью безразличен к страданиям смертных, личность снижается еще на 1. Может быть мотивирован только в том случае, если проблема касается его самого или Эльфланда.



4. Животные необъяснимо тянутся к заклинателю. Хотя они не подчиняются его командам (игнорируют попытки прогнать их), одомашненные животные любого вида стремятся быть рядом. При втором, эффект распространяется на маленьких диких животных - птиц, крыс и тому подобных, - которые сопровождают мага, куда бы он ни пошел. При третьем, заклинатель не может никуда идти, не встречаясь с животными всех мастей.

5. Заклинатель видит призраков и подобное вне поля зрения. При втором выпадении, заклинатель приходит пониманию, что весь мир наполнен духами, и разговаривает с ними, когда возникают проблемы. При третьем, природный мир духов намного более реален для заклинателя, чем обычный мир, заклинатель должен приложить усилие (спасбросок воли, Сл 15), чтобы взаимодействовать с обычными смертными, кроме опасных для жизни ситуаций.

6. Заклинатель легко отвлекается и изо всех сил пытается сосредоточиться на настоящем: рефери выбирает заклинание с временем чтения 1 раунд; заклинатель должен преуспеть в проверке Воли со Сл 10 или тратит еще 1d3 раунда на его чтение. При втором выпадении, рефери должен выбрать еще одно заклинание; заклинатель должен преуспеть в проверке Воли со Сл. 15 или тратит еще 1d3 раунда на чтение. При третьем, рефери должен выбрать еще одно заклинание; заклинатель должен преуспеть в проверке воли со Сл. 20 или тратит еще 1d3 раунда на чтение.

Сжигание Магии: Король Эльфланда

Король Эльфланда с готовностью предоставляет свою силу послушникам, но немногие из них могут надолго удерживать его внимание. Те, кто хотят заручиться его поддержкой, должны быть хитрыми, умными и смелыми. Когда заклинатель использует Сжигание Магии, бросьте 1d4 по таблице или используйте эти идеи для своей кампании

Бросок Результат Сжигания Магии

- Ужасающий сверкающий дракон появляется на плече заклинателя. Когда заклинание вступает в силу, дракон втягивается в заклинателя, шок проявляется в потере очков характеристик.
- Заклинателю дается бонус от Сжигания Магии, но он должен выполнить небольшое задание за 1d4 недели. Пока задание не завершено, заклинатель не восстанавливает сожженные характеристики. Задача незначительна и сложна, например, найти предмет, ценность которого понятна только королю Эльфланда: любимая наковальня дварфского кузнеца; щит Черного рыцаря; диадема Императора Мира.
- Призыв лесного царства заставляет часть тени заклинателя уйти с поручением в Эльфланд; отрезание собственной тени требует большой концентрации воли, что проявляется в потере характеристик.
- Для того, чтобы преуспеть в заклинании, маг должен придумать каламбур, загадку или рифму, веселящую короля Эльфланда. Если король развлекается, персонажу не нужно тратить очки характеристик на Сжигание Магии, но если не доволен, маг должен заплатить вдвое больше очков характеристик.

Заклинания покровителя: Король

Король Эльфланда дает три уникальных заклинания:

Уровень 1: *Лесной проход*

Уровень 2: *Боевой клич Эльфланда*

Уровень 3: *Сновидение*

Лесной проход

Уровень: 1 (Король Эльфланда)	Дистанция: разная	Длительность: разная
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: нет

Общее — Разговаривая с духами и силами Эльфланда, заклинатель использует скрытые проходы лесного царства, телепортируясь из одного дерева в другое. Заклинатель путешествует между деревьями одного вида, это обычно ограничивает путешествие сходными биомами. Например, заклинатель не может путешествовать из тропического леса в лиственный лес или из северного хвойного леса в широколиственный лес умеренного пояса. По желанию рефери появление изнутри дерева обычно вызывает удивление. Заклинатель может указать детальное описание нахождения дерева, из которого хочет выйти, ему не надо знать точное место: он может заявить, например, «Я хочу выйти из дуба в царствах орков». В 100 милях к северу отсюда.

Манифест — Бросок 1d3: (1) Внезапно открывается дверь, врезанная в дерево; (2) заклинатель медленно уменьшается, растворяясь в тени дерева; (3) заклинатель прорастает листьями и корой. Быстро поглощается деревом.

•	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Маг проходит через дерево и мгновенно выходит из другого дерева на расстоянии до 100 ярдов.
14-17	Заклинатель проходит через одно дерево и мгновенно выходит из другого дерева в том же лесу на расстоянии до одной мили.
18-19	Заклинатель проходит через одно дерево и мгновенно выходит из другого дерева в том же лесу, на расстоянии до 100 миль.
20-23	Заклинатель и союзники числом до 1d4+УЗ проходят через дерево и мгновенно переносятся в другое дерево в том же лесу, на расстоянии до 100 миль.
24-27	Заклинатель и союзники числом до 1d8+УЗ проходят через дерево и мгновенно переносятся в другое дерево в том же лесу, на расстоянии до 100 миль.
28-29	Заклинатель и союзники числом до 1d12 + УЗ проходят через дерево и мгновенно переносятся в другое дерево в том же лесу, на расстоянии до 1000 миль.
30-31	Заклинатель и его союзники числом до УЗ х 100 проходят через дерево и мгновенно переносятся в другое дерево в любом месте на этом плане. Заклинание активно достаточно долго, чтобы все союзники могли пройти. Его можно использовать, чтобы целая армия пришла в далекое место. Союзники могут проходить верхом на лошадях или даже лодках, если дерево примыкает к воде.
32+	Заклинатель и любое количество союзников могут пройти через дерево и мгновенно перенестись в другое дерево на любом плане. Конечно, дерева того же вид, обычно, растут на похожих планах, и планарное путешествие ограничено этим. Но можно заранее вырастить определенный вид деревьев на разных планах качестве «узловых» точек. Слуги короля Эльфланда используют это заклинание, чтобы мгновенно перемещаться между основными узлами в его царстве и многими другими планами.

Боевой клич Эльфланда

Уровень: 2 (Король Эльфланда) | Дистанция: на себя | Время чтения: 1 раунд | Длительность: разная | Спасбросок: нет

Общее

Заклинатель громко трубит в рог, призывая на свою сторону армии Эльфланда. Верные до самой смерти и жестокие в битвах, их связь с миром смертных коротка и мимолетна. Заклинание требует рога, вырезанного из зверя с 5 КЗ или больше. Если рог украшен драгоценными камнями и металлами (стоимостью не менее 500 зм), заклинатель получает +2 к проверке заклинания (хотя натуральная 1 все равно значит метку покровителя). Рог нужно держать в руке и трубить каждые три раунда для действия эффекта. На это тратится действие, если не трубить заклинание заканчивается. Воины и их вещи исчезают при смерти или окончании заклинания. Параметры союзников ниже:

Копейщики: Иниц. +0; Атака копье +1 ближний (урон 1d8); КБ 15; здоровье 1d8 (1); MV 30'; Действий 1d20; спасброски Стойкость +1, Реакция +1, Воля +0; мировоззрение хаотичное.

Пращники: Иниц. +0; Атака праща +1 дальний (урон 1d4) или короткий меч +1 ближний (урон 1d6-1); КБ 14; здоровье 1d6 (1); MV 30'; Действий 1d20; Спасброски Стойкость +0, Реакция +1, Воля -1; Мировоззрение хаотичное.

Пехотинец: Иниц. +0; Атака длинный меч +2 ближний (урон 1d8+2); КБ 17; здоровье 2d8 (1); MV 30'; Действий 1d20; Спасброски Стойкость +1, Реакция +1, Воля +1; Мировоззрение хаотичное.

Пикси лучники: Иниц. +0; Атака крошечный меч +2 ближний (урон 1d4 плюс *сонр*) или лук пикси +2 (урон 1d4 плюс ***сон***); КБ 16; здоровье 2d6 (1); MV 40' полет; Действий 1d20; Особое пыль пикси на оружии (спасбросок стойкости Сл 15 при уроне или *сон* на 1d6 часа); Спасброски Стойкость +1, Реакция +2, Воля +0; мировоззрение хаотичное.

Коморцы: Иниц. +0; Атака огромная утренняя звезда +4 ближний (урон 1d12+4) или швыряет камни +2 дальний (урон 1d8+4); КБ 16; здоровье 5d10 (1); MV 45'; Действий 2d20; Спасброски Стойкость +4, Реакция +1, Воля +0; Мировоззрение хаотичное.

Манифест

Бросок 1d3: (1) солдаты появляются из теней, сливаясь в твердые формы; (2) изумрудный туман проходит над землей, оставляя за собой воинов; (3) жгучий радужный мост изгибается из-за горизонта, принося с собой свирепых воинов.

•	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2 -11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Группа из 1d5 пращников приходит на зов. Имеют пращу, сумку с камнями и короткий меч. Исчезают после получения 1 урона. Заклинание длится 1d6+УЗ раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
16-19	Группа из 1d5+УЗ копейщиков при поддержке 1d5 пращников отвечают на зов. Копейщики несут сверкающие длинные копья. Все исчезают после получения 1 урона. Заклинание длится 1d8+УЗ раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
20-21	Группа из 1d12+УЗ копейщиков при поддержке 1d8+УЗ пращников приходит на зов. Все исчезают после получения 1 урона. Заклинание длится 1d10+УЗ раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
22-25	Отряд из 1d16+УЗ копейщиков, 1d8+УЗ пращников и 1d8 пехотинцев отвечают на зов. Заклинание длится 1d12 раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
26-29	Отряд из 1d20+УЗ копейщиков, 1d16+УЗ пращников, 1d12+УЗ пехотинцев и 1d10 пикси лучников отвечают на зов. Заклинание длится 1d16 раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
30-31	Рота из 1d24+УЗ копейщиков, 1d20+УЗ пращников, 1d16+УЗ пехотинцев, 1d12+УЗ пикси лучников и 1d8 коморцев отвечают на зов. Заклинание длится 1d20 раунда, пока звучит рог или феи не исчезнут.
32-33	На призыв отвечает целое войско Эльфланда. Заклинание длится 1d24+УЗ раунда. Немедленно перебросьте проверку заклинания, чтобы определить тип и количество фей, которые отвечают на призыв, перебрасывая при ошибках или результате 32+. Пока заклинатель трубит, повторно бросайте проверку заклинания каждый третий раунд, на призыв приходят новые союзники.
34+	Целое войско Эльфланда приходит на помощь, полностью входя в царство смертных. Немедленно перебросьте проверку заклинания, чтобы определить тип и количество фей, которые отвечают на зов, перебрасывая при ошибках или результате 32+. Пока заклинатель трубит, повторно бросайте проверку заклинания каждый третий раунд, на призыв приходят новые союзники. Феи приходят с *полным* здоровьем, а не с 1 очком здоровья. Заклинание заканчивается, когда заклинатель или сам король Эльфланда закончит его.

Сновидение

Уровень: 3 (Король Эльфланда)	Дистанция: на себя	Длительность: разная
	Время чтения: 1 раунд	Спасбросок: нет

Общее	Заклинатель призывает древнюю дремлющую магию Эльфланда. Время замедляется, когда феи, мечтающие о сумерках и закате, просачиваются в царства смертных.
Манифест	Бросок 1d3: (1) светящийся туман покрывает область; (2) мерцающая пыль и звон колокольчиков наполняют воздух; (3) странный воздух окутывает мага, будто он освещен светом сумерек.

1.	Потеряно, неудача, и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Магия сновидений из царств фей разливается по миру вокруг заклинателя, замедляя течение времени. Знающий силы Эльфланда, заклинатель может совершать дополнительное действие каждый раунд и получает +1 к КБ, спасброску реакции и атаке. Дополнительное действие происходит с самым низким кубиком действия заклинателя. Заклинание длится 1d4 раунда.
18-21	Мастерство заклинателя над Эльфландом дает ауру, защищающую его союзников от фей и падшей магии. Заклинатель и все его союзники в пределах 50′ могут совершать дополнительное действие каждый раунд (с самым низким кубиком действия персонажа) и получают +1 к КБ спасброску реакции и атаке. Зачарование длится 1d4 раунда.
22-23	Время замедляется. Заклинатель и все его союзники в пределах 50′ могут совершать два дополнительных действия каждый раунд (с самым низким кубиком действия персонажа) и получают +2 к КБ, спасброску реакции и атаке. Зачарование длится 1d3 раунда.
24-26	Заклинатель и все его союзники в пределах 50′ могут совершать два дополнительных действия каждый раунд (с самым низким кубиком действия персонажа) и получают +3 к КБ, спасброску реакции и атаке. Зачарование длится 1d3 раунда.
27-31	Заклинатель и все его союзники в пределах 50′ могут совершать три дополнительных действия каждый раунд (с самым низким кубиком действия персонажа) и получают +3 к КБ, спасброску реакции и атаке. Зачарование длится 1d3 раундов, его можно продлить Сжиганием Магии. Когда заклинание заканчивается, заклинатель может сжечь 1 очко характеристики, чтобы продлить эффект на 1 раунд. Так можно продлевать эффект, раунд за раундом. Использование Сжигания Магии требует действия со стороны заклинателя (у заклинателя может быть несколько действий).
32-33	Время останавливается на 1d3+У3 раунда. Маг единственный смертный, невосприимчивый к эффекту, боги и другие бессмертные также могут иметь иммунитет. В это время заклинатель может выполнять обычные действия, другие существа замораживаются во времени. Он может сделать несколько заклинаний, несколько атак, убежать или иным образом делать все, что он захочет, без возможности среагировать другим.
34-35	Время останавливается и возобновляется только, когда заклинатель или король Эльфланда снимет чары. Маг единственный смертный, невосприимчивый к эффекту, боги и другие бессмертные также могут иметь иммунитет. Заклинатель может выполнять действия, другие существа замораживаются во времени. Он может сделать несколько заклинаний, несколько атак, убежать или иным образом делать все, что он захочет, без возможности среагировать другим.
36+	Время останавливается, как результат 34-35. Кроме того, заклинатель может повернуть время вспять, навсегда Сжигая Магию, 2 очка характеристик за каждые 10 минут.

Три Судьбы

Три Судьбы, не подчиняющиеся ни богам, ни людям, ткут судьбу всей вселенной на ткацком станке времени. Как стражи порядка они борются против дьявольских сил, злых богов и сил внешней тьмы, которые стремятся свести на нет работу творения. Их анафемы - это падшая магия и порожденные хаосом искажения, которые эта магия вызывает. Просители Трех Судеб должны проявлять большую дисциплину, чтобы не превратиться в монстров, которых они стремятся победить. Те, кто присоединяется к Трем Судьбам, склонны к одному из двух архетипов: либо старый архипаладин, направляющий белую магию против сил хаоса, либо яростный параноидальный охотник на ведьм, ищущий - и часто находящий - искажение за призрачной маской мира.

Результаты заклинания *вызова покровителя*:

Примечание: в этих результатах проверки заклинаний указано, что рефери бросает случайные кубики, для определения, когда начнет действовать бонус. Броском кубика определяется количество число раундов до момента, когда бонус вступит в силу, или количество раундов сколько длится эффект. Например, рефери достает из мешка d6, выбрасывает 3. В 3-м раунде после призыва покровителя указанный бонус вступит в силу. *Или*, при другом результате эффект длится три раунда.

12-13 Три Судьбы слегка изменяют нить мира в пользу заклинателя. Они дают бонус +10 к одной проверке, но заклинатель не знает, когда бонус вступит в силу. Рефери должен тайно бросить случайно выбранный кубик; результат - количество раундов, когда бонус вступает в силу.

14-17 Три Судьбы слегка изменяют нить мира в пользу заклинателя. Они дают бонус +10 к трем проверкам, но заклинатель не знает, когда бонусы вступят в силу. Рефери должен тайно бросить три случайных кубиков; результат - количество раундов, когда бонусы вступят в силу.

18-19 Три Судьбы ткут судьбу в пользу заклинателя. Они дают бонус +10 к пяти проверкам, но заклинатель не знает, когда бонусы вступит в силу. Рефери должен тайно бросить пять случайных кубиков; результат - количество раундов, когда бонусы вступят в силу.

20-23 Судьба защищает заклинателя от физического урона. Рефери тайно бросает случайный кубик. Результат - количество раундов, в которых заклинатель каким-то образом уклоняется от урона, получая только 1 очко урона за каждую «успешную» атаку.

24-27 Судьба вмешивается непосредственно от лица заклинателя. Рефери тайно бросает два случайных кубика. Первый - количество последовательных раундов, в которых заклинатель каким-то образом уклоняется от атак, получая только 1 очко урона за успешную атаку. Второй - количество последовательных раундов, в которых заклинатель получает +3 ко всем своим действиям. Натуральная 1 по-прежнему критическая неудача.

28-29 Судьба дарует заклинателю и его союзникам благо (позже нужно будет полностью оплатить, чтобы уравновесить вечные весы). Рефери тайно бросает два случайных кубика. Первый - количество последовательных раундов, в которых заклинатель и его союзники каким-то образом уклоняются от атак, получая только 1 урона за успешную атаку. Второй - количество последовательных раундов, в которых заклинатель и его союзники получают +5 ко всем своим действиям. Натуральная 1 по-прежнему критическая неудача.

30-31 Судьба дает заклинателю и его союзникам благо (позже сделать задание по выбору рефери). Рефери тайно бросает три случайных кубика. Первый - количество последовательных раундов, в которых заклинатель и его союзники каким-то образом уклоняются от атак, получая 1 урона за успешную атаку. Второй - количество раундов, в которых заклинатель и его союзники получают +5 ко всем своим действиям. Натуральная 1 критическая неудача. Третий - количество раундов, в которых ни один затронутый персонаж не может умереть, судьба каким-то образом вмешивается, чтобы предотвратить смерть. (Персонажа может потерять сознание, здоровья до 1, или стать калекой, но избежит окончательной смерти.)

32+ Как 30, за исключением того, что все три кубика брошены в открытую.

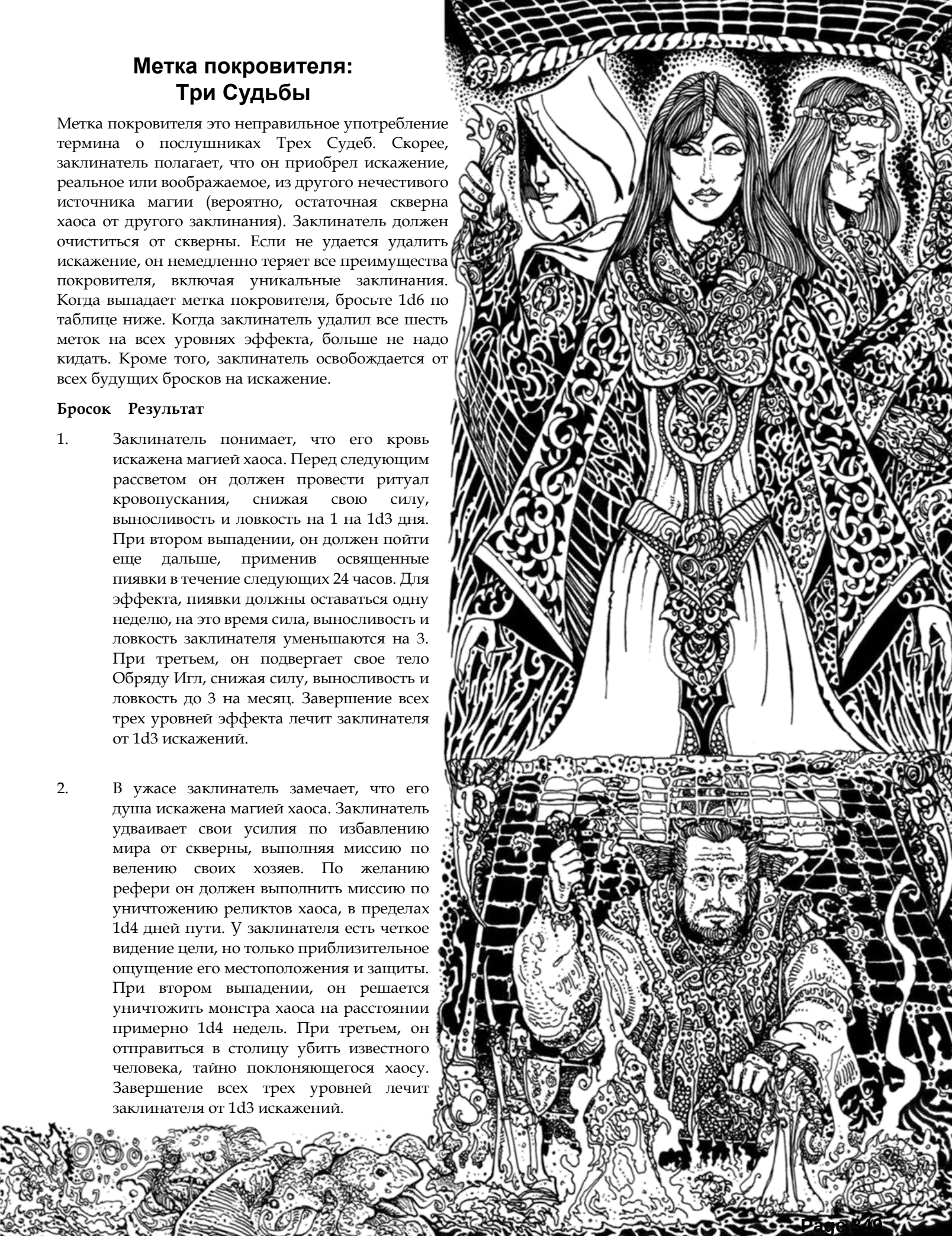
Метка покровителя: Три Судьбы

Метка покровителя это неправильное употребление термина о послушниках Трех Судеб. Скорее, заклинатель полагает, что он приобрел искажение, реальное или воображаемое, из другого нечестивого источника магии (вероятно, остаточная скверна хаоса от другого заклинания). Заклинатель должен очиститься от скверны. Если не удается удалить искажение, он немедленно теряет все преимущества покровителя, включая уникальные заклинания. Когда выпадает метка покровителя, бросьте 1d6 по таблице ниже. Когда заклинатель удалил все шесть меток на всех уровнях эффекта, больше не надо кидать. Кроме того, заклинатель освобождается от всех будущих бросков на искажение.

Бросок Результат

1. Заклинатель понимает, что его кровь искажена магией хаоса. Перед следующим рассветом он должен провести ритуал кровопускания, снижая свою силу, выносливость и ловкость на 1 на 1d3 дня. При втором выпадении, он должен пойти еще дальше, применив освященные пиявки в течение следующих 24 часов. Для эффекта, пиявки должны оставаться одну неделю, на это время сила, выносливость и ловкость заклинателя уменьшаются на 3. При третьем, он подвергает свое тело Обряду Игл, снижая силу, выносливость и ловкость до 3 на месяц. Завершение всех трех уровней эффекта лечит заклинателя от 1d3 искажений.

2. В ужасе заклинатель замечает, что его душа искажена магией хаоса. Заклинатель удваивает свои усилия по избавлению мира от скверны, выполняя миссию по велению своих хозяев. По желанию рефери он должен выполнить миссию по уничтожению реликтов хаоса, в пределах 1d4 дней пути. У заклинателя есть четкое видение цели, но только приблизительное ощущение его местоположения и защиты. При втором выпадении, он решается уничтожить монстра хаоса на расстоянии примерно 1d4 недель. При третьем, он отправиться в столицу убить известного человека, тайно поклоняющегося хаосу. Завершение всех трех уровней лечит заклинателя от 1d3 искажений.



- Одна из конечностей заклинателя заражена хаосом. Заклинатель удаляет свой палец (нанося 1d2 урона), молясь, что действует достаточно быстро, чтобы остановить распространение скверны. При втором выпадении он признает, что его глаз были искажены от наблюдения за ужасов хаоса, и удаляет его (нанося 1d3 урона). При третьем выпадении, он считает, что целая конечность искажена. Он подвергает себя ужасающему ритуалу, сдирая вены и мышцы со своей конечности, нанося себе 4d8 урона. Если выживет, он может сделать спасбросок Стойкости со Сл 15; при провале конечность потеряна из-за некроза.

4. Заклинатель понимает, что его бой с хаосом высвободил тень на план. По желанию рефери заклинатель должен пройти 1d4 дня, чтобы найти и убить свое зеркальное отражение. Заклинатель и тень чувствуют положение друг друга и стремятся убить. При втором выпадении, двойник появляется на расстоянии 1d4 недели, и на 1d3 уровня выше заклинателя, защищен слугами при третьем, тень появляется на расстоянии 1d3 месяцев, на 1d5 уровней выше заклинателя, в разрушенной цитадели, защищаемая армией демонов.

5. Став свидетелем ужасов хаоса, собственные мысли заклинателя безвозвратно запятнаны хаосом. Заклинатель должен восстановить власть над своим разумом, погрузившись в медитацию на следующие 1d3 часа. При втором выпадении он должен медитировать, пока не преуспеет в спасброске воли со Сл 20, или пока не пройдет 1 месяц. Заклинатель делает спасбросок воли раз в день. При третьем, он должен медитировать, пока не преуспеет в спасброске воли со Сл 25 или пока не пройдет один год. Заклинатель делает спасбросок воли раз в день. Получение всех трех уровней эффекта дает заклинателю полное владение своим разумом, излечивая себя от 1d3 ментальных искажений и получая бонус +2 ко всем будущим спасброскам воли.

6. Считая себя рукой Судьбы, ЗАКЛИНАТЕЛЬ теряет всякий страх смерти, принимая свою роль в танце мира. Если заклинатель умирает, он делает спасбросок стойкости со Сл 15; при успехе заклинатель чудом жив, продолжая служить Трем Судьбам. При втором выпадении он опять верит, что играет роль в замыслах Судьбы, спасбросок стойкости со Сл 20 дает ему избежать смерти во второй раз. При третьем, спасбросок стойкости со Сл 25 позволяет заклинателю избежать смерти в третий и последний раз.

Заклинания покровителя: Три Судьбы

Три Судьбы дают три уникальных заклинания:

Уровень 1: *Клинок Атропосы*

Уровень 2: *Проклятие Мойры*

Уровень 3: *Нити и Ткань*

Сжигание Магии: Три Судьбы

Агенты Трех Судеб изучают три уникальных заклинания, как показано ниже. Хотя вселенная может показаться холодной и безразличной, агенты Судьбы понимают, что она просто движется к определенной судьбе и что слишком много хаоса угрожает разорвать клубок творения. Таким образом, Сжигание Магии во имя Трех Судеб чаще всего проявляется как упорядоченный обряд, когда заклинатель обращается к Судьбе с просьбой о внутренней мудрости о работе сфер. Это, в свою очередь, придает заклинаниям большую силу. При Сжигании Магии бросьте 1d4 по таблице или используйте эти идеи в своей кампании.

Бросок Результат Сжигания Магии

1. Осознание величия своей роли в порядке вселенной истощает заклинателя (выражается в потере выносливости, силы или ловкости). Заклинатель делает спасбросок воли со Сл 15, при провале не получает преимуществ. При успехе его с трудом завоеванная мудрость дает +1 ко всем будущим проверкам на это заклинание. (Такой бонус можно получить только один для каждого заклинания.)

2. Заклинатель использует скрытую силу силовых линий и теллурических токов, используя их для усиления своего заклинания. При успешной проверке интеллекта (Сл 15+уровень заклинания) он получает +3 к своей проверке заклинания, и характеристики не теряются. (Затем заклинатель может свободно еще сжечь сил, чтобы еще больше усилить заклинание.)

3. Заклинатель подчиняется воле Судьбы, истощающей мага по собственным и странным планам. Бросьте 1d4 чтоб определить истощаемую характеристику: (1) сила, (2) ловкость, (3) выносливость, (4) Волшебник не истощается, а бонус от Сжигания Магии есть.

4. Заклинатель не может сжечь силы, не прибегая к обряду падшего хаоса. Чувство гнетущей вины и требования заклинания выражаются в потере выносливости, силы или ловкости. Если Сжигание Магии происходит в присутствии других агентов Судьбы, его ждет расплата.

Клинок Атропосы

Уровень: 1 (Три Судьбы)	Дистанция: на себя Время чтения: 1 раунд	Длительность: различная Спасбросок: воля vs. 15+УЗ когда требуется (см. ниже)

Общее	Клинок Атропосы дарится тем, кто желает выполнять работу Судьбы, положив конец существам хаоса и тем, кто несет на себе печать магического искажения. Для произнесения заклинания требуется немагический меч; если клинок украшен драгоценными камнями или металлами (стоимостью не менее 1000 зм), то +2 к проверке. Если клинок покидает руку заклинателя, то заклинание немедленно заканчивается. Модификатор силы (положительные или отрицательный) не влияют на броски атаки или урона при использовании этого клинка.
Манифест	Бросок 1d4: (1) меч сияет праведной силой, освещая все в пределах 60'; (2) клинок потрескивает от магии, когда электрически-синие паутины ползут вверх и вниз по мечу; (3) клинок мерцает и исчезает, окутанный завитками светящегося зеленого тумана; (4) фиолетовый и пурпурный свет исходит изнутри лезвия, проходя сквозь трещины, появляющиеся на поверхности лезвия.
1.	Потеряно, неудача и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Атаки усиленным клинком имеют +1 к атаке (+3 против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей) и наносит 1d12 + УЗ урона. Заклинание длится 1d3 + УЗ раунда.
14-17	Атаки усиленным клинком имеют +2 к атаке (+4 против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей) и наносит 1d14 + УЗ урона. Заклинание длится 1d5 + УЗ раунда.
18-19	Атаки усиленным клинком имеют +3 к атаке (+5 против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей) и наносит 1d16 + УЗ урона. Заклинание длится 1d6 + УЗ раунда
20-23	В воздухе появляется второй клинок, копирующий первый. Заклинатель может направить второй клинок для атаки целей в пределах 10' (с кубиком наименьшего действия), в то время как он сражается с зачарованным клинком в руке. Для направления второго лезвия не требуется никакой концентрации. Атаки клинками имеют +3 к атаке (+5 против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей) и наносят 1d16 + УЗ урона. Заклинание длится 1d8 + УЗ раундов.
24-27	В воздухе появляется два лезвия, копирующих лезвие мага. Заклинатель может направить лезвия для атаки целей в пределах 50' (с кубиком наименьшего действия), в то время как он сражается с зачарованным клинком в руке. Для направления лезвий не требуется никакой концентрации. Атаки клинками имеют +4 к атаке (+6 против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей) и наносят 1d20 + УЗ урона. Заклинание длится 1d10 + УЗ раундов.
28-29	В воздухе появляется два лезвия, копирующих лезвие мага. Заклинатель может направить лезвия для атаки целей в пределах 100' (с кубиком наименьшего действия), в то время как он сражается с зачарованным клинком в руке. Для направления лезвий не требуется концентрации. Атаки имеют +5 к атаке и наносят 2d12 + УЗ урона (против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей +7 к атаке, и они делают спасбросок воли. При провале урон равен половине оставшегося здоровья или 2d12 + УЗ, смотря что больше). Заклинание длится 1d12 + УЗ раундов.
30-31	В воздухе появляется два лезвия, копирующих лезвие мага. Заклинатель может направить лезвия для атаки целей в пределах 500' (с кубиком наименьшего действия), в то время как он сражается с зачарованным клинком в руке. Для направления лезвий не требуется никакой концентрации. Атаки клинками имеют +6 к атаке и наносят 2d14 + УЗ урона (против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей +8 к атаке, и они делают спасбросок воли. При провале изгоняются с этого плана). Заклинание длится 1d14 + УЗ раундов.
32+	В воздухе появляется два лезвия, копирующих лезвие мага. Заклинатель может направить лезвия для атаки целей в пределах видимости (с кубиком наименьшего действия), в то время как он сражается с зачарованным клинком в руке. Для направления лезвий не требуется никакой концентрации. Атаки клинками имеют +7 к атаке и наносят 2d16 + УЗ урона (против существ, созданных хаосом или искаженных заклинателей +9 к атаке, и они делают спасбросок воли. При провале немедленно и навсегда убиты). Заклинание длится 1d16 + УЗ раундов.

Проклятие Мойры

Уровень: 2 (Три Судьбы)	Дистанция: различная Время чтения: 1 раунд	Длительность: различная Спасбросок: воля vs. проверки заклинания если требуется

Общее	Заклинатель меняет жизнь цели, увеличивая вероятность безвременного (хотя, в конечном счете, предопределенного) конца. После произнесения у заклинателя есть 1d4 + УЗ раундов, чтобы успешно провести атаку касанием по цели, вызывая проклятие. Если заклинателю не удалось наложить проклятие на цель, он должен преуспеть в спасброске Стойкости (Сл 10 + УЗ) или получить 1d3 урона за УЗ.
Манифест	Бросок 1d4: (1) кончики пальцев покрываются копотью, которая переносится на цель при успешной атаке; (2) маленький черный паук появляется на ладони заклинателя, он прыгает на цель при успешной атаке; (3) физические атаки заклинателя проявляются как сгусток черного тумана, выдыхаемой на цель; (4) губы заклинателя чернеют до цвета древесного угля, и проклятие дается поцелуем (успешная атака).

1.	Потеряно, неудача и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Неудача, но заклинание не потеряно.
14-15	Цель получает штраф -2 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d4 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d4 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
16-19	Цель получает штраф -4 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d6 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d6 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
20-21	Цель получает штраф -6 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d8 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d8 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
22-25	Цель получает штраф -8 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d10 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d10 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
26-29	Цель получает штраф -10 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d12 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d12 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
30-31	Цель получает штраф -10 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d12 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d14 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания.
32-33	Цель получает штраф -10 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d12 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d16 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания. К тому же, цель умрет естественной смертью (по решению рефери) по истечении 24 часов. Эта часть проклятия снимается, при успехе спасброска стойкости (Сл 15 + УЗ) или если заклинатель убит до воплощения ужасного конца.
34+	Цель получает штраф -10 ко всем спасброскам, КБ и атакам против заклинателя и его союзников в течение следующих 1d12 + УЗ раундов. Цель получает дополнительно 1d20 урона каждый раз, когда по ней наносят урон на время действия заклинания. К тому же, цель умрет естественной смертью (по решению рефери) в конце следующего часа. Эта часть проклятия снимается, при успехе спасброска стойкости (Сл 15 + УЗ), но убийство заклинателя не отменяет эту часть заклинания.

Нити и Ткань

Уровень: 3 (Три Судьбы)	Дистанция: 1d100′ +10′ за УЗ Время чтения: 2 раунда	Длительность: 1d3+УЗ ходов, за исключением указанных случаев Спасбросок: воля vs. проверки заклинания, если не желаете

Общее	Слуга Трех Судеб может гнуть, растягивать - а иногда - плести нити судьбы, управляющие вселенной. Такая сила всегда сопряжена с большим риском, и даже мастера не хотят менять то, что уже было решено. После применения эффект заклинания может быть объявлен в любое время, вне порядка инициативы. При неудаче чтения заклинание, существует накапливающийся 1% шанс, что заклинатель перестанет существовать и не вернется. Если заклинатель хочет направить эффекты на себя, он должен сначала сделать спасбросок воли против проверки заклинания или немедленно прекращает свое существование.
Манифест	Бросок 1d3: (1) заклинатель замирает на время чтения, воспринимая нити судьбы, составляющие вселенную; (2) большие, бледные, межпространственные пауки спускаются через трещины в реальности, протягивая за собой нити судьбы; (3) тьма проникает во взор мага, все живые существа кажутся трупами, поскольку он становится свидетелем неизбежного конца всех живых существ.

1.	Потеряно, неудача и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-15	Неудача, но заклинание не потеряно.
16-17	Заклинатель может изменить один спасбросок, гарантируя, что неудачный спасбросок будет успешным или успешный спасбросок будет провалом.
18-21	Маг может изменить 1d3 спасброска или броска атаки. Провал станет успехом и наоборот.
22-23	Заклинатель может изменить 1d5 спасброска, броска атаки или броска урона. Провал будет успешным или наоборот. Броски урона будут минимальными или максимальными
24-26	Заклинатель может изменить 1d7 спасброска, броска атаки, проверки заклинаний, проверки навыков (включая навыки вора) или броска урона. Провал будет успешным или наоборот. Броски урона будут минимальными или максимальными. Заклинания успешны с наименьшим необходимым результатом или провалены, но не потеряны.
27-31	Как результат 24-26 *или* заклинатель может вызвать у 1d3 целей критические провалы или успехи у бросков атаки или проверок заклинаний.
32-33	Как результат 24-26 *или* заклинатель может вызвать у 1d5 целей критические провалы или успехи у бросков атаки или проверок заклинаний.
34-35	Как результат 24-26 *и* заклинатель может вызвать у 1d7 целей критические провалы или успехи у бросков атаки или проверок заклинаний.
36+	Заклинатель может изменить 1d7 спасброска, броска атаки, проверки заклинаний, проверки навыков (включая навыки вора) или броска урона *и* вызвать у 1d7 целей критические провалы или успехи у бросков атаки или проверок заклинаний. *Другой вариант* на 1d5 + УЗ раундов заклинатель определяет провал или успех каждого кубика, брошенного в радиусе заклинания. Это атаки, спасброски, проверки заклинаний и навыков (включая навыки вора) и броски урона. Броски урона могут быть максимальными или минимальными. Измененные броски заклинаний с минимальным результате для успеха или провалены, но не потеряны. Контроль судьбы недостаточно хорош, для создания критических неудач и успехов атак и проверок заклинаний (хотя они могут быть получены естественным образом). Существует накапливающийся 5% шанс за раунд, что Судьба отвергнет вмешательство, закончив заклинание и нанеся 1d20 урона существам в радиусе действия.

Идгурул, Мировой Корень

Идгурул это корень, из которого растут все живые растения. Он - страж леса, которому поклоняются древни, разумные растения и некоторые друиды. Присутствие Идгурула можно почувствовать в тишине свежей росы и глубоком спокойствии зелени, когда медитирующая растительная жизнь ощущает его поддержку. Он управляет почвой, воздухом и дождем в лесу и выглядит как быстрорастущий корень, который ломает поверхность лесной подстилки, чтобы принести помощь там, где необходимо. Идгурул мало чего требует от своих последователей, кроме того, что они размышляют о безмятежности зелени и защищают леса от всех врагов, особенно от их величайших врагов: огня и топора. Идгурул обитает в уникальном плане существования на пересечении планов элементов воздуха, воды и земли, где он вечно сражается с силами стихийного огня.

Результаты *призыва покровителя*:

12-13 Идгурул защищает заклинателя от врагов леса. Корни растут вокруг его тела и конечностей, не оказывая отрицательного воздействия на подвижность. В течение 1d6 + УЗ раундов корни защищают заклинателя, который получает половину урона от огня и холодного оружия.

14-17 Идгурул посылает проливной дождь, чтобы защитить заклинателя. Облако материализуется над головой мага (даже если он под землей), и начинается ливень. Дождь сосредоточен на заклинателе и простирается на 1d4 x 10′ от него во всех направлениях. Весь обычный огонь тухнет. Магическое пламя тухнет при провале спасброска воли против проверки заклинания (используется модификатора воли, создавшего огонь). Магия огня, используемая во время ливня (*огненный шар*), сильно затруднена и наносит только половину урона. Видимость ограничена, штраф -2 к дальней атаке. Дождь длится 1d6 + УЗ раунда.

18-19 Идгурул укрепляет кожу заклинателя, чтобы лучше противостоять лезвиям топоров. Кожа заклинателя утолщается, напоминая кору, и он получает бонус +4 КБ. Эффект длится 1d4 хода.

20-23 Идгурул обеспечивает поддержку. Из ног заклинателя вырастают тонкие корни, ищущие землю. Если заклинатель стоит на земле или камне, он лечит 1d8 здоровья в конце каждого раунда, в котором не двигается. Это длится пока он не двигается или не получит максимальное здоровье.

24-27 Идгурул посылает мировой корень на помощь своему последователю. Кончик огромного корня дерева вырывается из земли, раскачиваясь, как змея, и атакует цель, указанную заклинателем. Он атакует ударом +8 на 1d6 + 6 урона с инициативой заклинателя. Он может атаковать любое существо в пределах 40′ от заклинателя. Мировой корень остается на 1d6 + УЗ раунда и не может быть убит в это время; даже если его отрубить или убить, рядом с ним просто прорастает другой корень. Для поддержки и управлением заклинанием не нужно концентрироваться.

28-29 Запутанный клубок корней вырывается из-под земли, опутывая врага, выбранного заклинателем. Враг должен быть в пределах 100′. Он делает спасбросок реакции со Сл проверки заклинания, чтобы отпрыгнуть; иначе он застревает в корнях. Корни не исчезают; цель может быть освобождена, только сломав их (надо нанести 40 урона корням КБ 12).

30-31 Огромный человек-дерево вырывается из-под земли неподалеку и сражается за заклинателя. Он движется с инициативой заклинателя, и заклинатель не тратит действия для управления им. Человек-дерево остается на 1d4 + УЗ раундов. Человек-дерево: атака удар +12 ближний (урон 2d6+6); КБ 17; КЗ 6d8; движение 20′; действий 2d20; особое: получает 2х урона от огня; спас. стойкость +8, реакция +1, воля +8; мировоззрение: нейтральное.

32+ Идгурул посылает *двух* людей-деревьев в битву к заклинателю, как в результате 30-31.

Обиту-Кэ

Повелитель пяти - демон Преисподни и генерал демонов. Из-за экспериментов мутации и дали ему пять рубиново-красных глаз. Его физическая форма была побеждена отрядом знатных варваров, но его сильный дух живет в местах упадка и разложения, где проводятся его ритуалы. Он требует, чтобы его подданные следовали загадочному плану завоеваний. Он быстро отвечает на мольбы, но помощь, которую он посылает, может властвовать над заклинателем в такой же степени, как и помогать ему.

Результаты *призыва покровителя*:

12-13 Увядание. Все растения в пределах 100′ от заклинателя засыхают и умирают. Все живые существа в пределах досягаемости (кроме союзников и заклинателя) внезапно слабеют, теряя 1d4 силы на час.

14-17 Отравленный клинок. Любое оружие заклинателя (включая посох или жезл) становится черным и дымным. До следующего восхода солнца любое существо, пораженное зараженным клинком, делает спасбросок стойкости со Сл 16, или отравлено ужасной чумой, вызывающей потерю 1d4 силы навсегда.

18-19 Жуткое пламя. Тело заклинателя потрескивает красным пламенем, которое не выделяет тепла, но хорошо видно. Пламя дает бонус +6 к броскам атаки на следующий ход (10 мин), когда заклинатель атакует, они кружатся над ним и формируют лицо Обиту-Кэ, который усмехается в нечестивом восторге.

20-23 Пламя Преисподни. Заклинатель получает 1 урона, когда стрела черного пламени выстреливает из земли и через его тело бьет в ближайшего врага. Этот враг получает 2d6 урона и еще 1d6 урона от ожогов в следующем раунде.

24-27 Доминирование. Воля демона проникает в разум заклинателя и от него к ближайшему врагу. Заклинатель теряет 1d4 личности на следующий час и чувствует непреодолимое желание продвигать план Обиту-Кэ (по усмотрению рефери). Этот враг в пределах 100′ делает спасбросок воли со Сл 24 или над ним будут доминировать 1d6 хода. Заклинатель контролирует каждое действие этого врага, но для этого должен концентрироваться. Если маг перестанет концентрироваться, враг молчит и неподвижен, словно зомби.

28-29 Как результат 24-27, но противник должен сделать спасбросок воли со Сл 28.

30-31 Пятиглазый череп Обиту-Кэ появляется над заклинателем, окутанный алым пламенем ада. Это длится пять раундов, в течение которых заклинатель не может читать никаких заклинаний. Каждый раунд (начиная с раунда произнесения заклинания), заклинатель может направить один глаз, чтобы доминировать над любым врагом в пределах 100′. Цель делает спасбросок воли со Сл 30 или подавлена. Доминирование длится еще 1d4 раунда после после исчезновения черепа. Заклинатель контролирует действия всех существ под контролем, но это требует концентрации. Если заклинатель перестанет концентрироваться, эти враги просто молчат и неподвижны, словно зомби. Когда эффект заканчивается, заклинатель временно теряет 1d4 личности и должен следовать воле Обиту-Кэ следующий час.

32+ Как результат 30-31, но противник должен сделать спасбросок воли со Сл 32.

Итха, принц стихии ветра

Итха, принц стихии ветра, служит одним из примеров элементалей, которые добились успеха. Итха - полубог, стремящийся поработить элементаля земли Грома и его приспешников. Итха дает ограниченный контроль над ветром и возможность призывать элементалей воздуха.

Результаты *призыва покровителя*:

12-13 Земля-враг. На следующий ход заклинатель и все союзники в пределах 10′ получают бонус +2 к атакам, урону и проверкам заклинаний против существ из земли или камня.

14-17 Защитный вихрь. Заклинателя окружает вихрь, отбрасывающий все приближающиеся стрелы, и в ближнем бою приходится бороться против ветра. На следующий ход (10 мин) все успешные дальние атаки по заклинателя, имеют 50% шанс промаха, и заклинатель получает +2 к КБ.

18-19 Песчаная буря. Из кончика пальца заклинателя исходит кружащийся конус воздуха, поднимающий песок и щебень с земли, вызывая настоящую песчаную бурю. Заклинатель может выбрать одного врага в радиусе 50′, он получает 1d12 урона от щебня. Песчаная буря продолжает кружиться вокруг той же цели, преследуя ее, если она двигается, нанося 1d10 урона в следующем раунде, затем 1d8, 1d6 и, наконец, 1d4 в пятом раунде. Каждый раунд цель делает спасбросок стойкости со Сл 20, чтобы избежать урона.

20-23 Удушье. Заклинатель выбирает целью одного дышащего воздухом врага в радиусе 100′. Из его легких вытягивается весь воздух. Цель делает спасбросок стойкости со Сл 20 или начинает задыхаться и получает урон выносливости 1d6. Так же при провале в следующем раунде делается еще один спасбросок стойкости или теряет *еще* 1d6 выносливости. При каждом провале удушение продолжается еще раунд, до успеха в спасброске или пока выносливость не будет равна 0, после чего цель умирает.

24-27 Стихийная трансформация. Заклинатель и все его вещи переходят в газообразную форму. Он может летать со скоростью, вдвое превышающей обычную, и невосприимчив к физическим атакам обычным оружием, хотя ему можно нанести вред заклинаниями и магическими атаками. Превращение длится 1 час или до его завершения. Находясь в газообразной форме, заклинатель не может атаковать физически, но может читать заклинания, не имеющие ограничений, связанных с его новой формой.

28-29 Вызов невидимого слуги. Невидимый слуга выполняет приказы заклинателя 1 день. Он может летать со скоростью 100′ и выполнять любую задачу как обычный человек, хотя и невидим. Он может атаковать врагов с +6, нанося 2d6 урона. Если он атакован, его КБ 16 и 60 здоровья, атаковать его можно только в ближнем бою (если каким-то образом не обнаружен), и есть 75% шанс промахнуться.

30-31 Призыв элементаля. Заклинатель призывает порыв разумного ветра. Он появляется немедленно и подчиняется командам 2d6 раунда, затем уходит. Характеристики элементаля воздуха с 8 КЗ (см. стр. 411).

32+ Призыв нескольких элементалей. Заклинатель призывает два порыва разумного ветра. Они появляются немедленно и подчиняются командам 2d6 раундов, а затем уходят. Характеристики элементаля воздуха с 12 КЗ (см. стр. 411).

Заклинания жреца

Терпение Богов не безгранично. Магия жрецов призвано показать эту концепцию: бог может быть недоступен, когда его слуга нуждается в нем. В игровых термина это определяется проверкой заклинания; но с точки зрения истории, рефери должен постараться объяснить, почему заклинание не удалось. Если жрец сталкивается с серией неудачных проверок, возможно ему следует провести самоанализ. Был ли жрец верен? Посвятил ли он все свое время целям божества? Следует ли ему удвоить свои усилия?

Каждый раз, при неодобрении при проверке заклинания или если неудачно более трех проверок подряд, ну или по мнению рефери он не действовал как верный слуга, бог может желать особую услугу. В Таблице 7-7 представлены 10 примеров таких услуг. Во всех случаях рефери может назначить наказание пока жрец не начнет выполнять просьбу

Божественная Помощь

Жрец может попросить божество вмешаться напрямую. К этому нельзя относиться легкомысленно; но для истинного последователя такие услуги могут оказываться часто. У жреца есть священный символ, нужно сесть на колени и молится о помощи, перечисляя свои недавние акты преданности или обещая будущую верность.

Божественная помощь просто дает жрецу гибкости в создании магических эффектов. Для помощи выполняется проверка заклинания. Для простых просьб простая проверка, для сложных сложная. Рефери назначает сложность. Обычно, сложность примерно соответствует наложению заклинания того же уровня. В отличие от заклинаний, здесь нет шкалы эффектов; запрос либо удовлетворен, либо нет.

Когда жрец просит божественной помощи, божество требует взамен что-то, согласно Таблице 7-7.

Таблица 7-7: Просьбы Божества

Бросок	Просьба
1	Труп следующего врага на мгновение оживает и просит жреца убить двадцать врагов его божества за такое же количество дней, иначе его ждет великая беда (штрафа -4 Удачи) на двадцать первый день.
2	Во время медитации в своем храме жрец слышит голос, просящий его ограбить храм соперника его бога, его молитвы отныне останутся неуслышанными, пока он не помолится в руинах разграбленного храма.
5	Во время езды через неспокойную местность олень или орел останавливается, чтобы просить жреца построить храм богу, дает ему достаточно золота, чтобы работать в течение года. Пока храм не будет завершен, он теряет контакт со своим богом, если уезжает более чем на милю из региона.
6	В течение недели жрец каждое утро смотрит в зеркало и видит не свое лицо, а разное лицо в каждый из семи дней. Каким-то образом он знает, что должен найти этих семерых людей и доставить их в назначенное место и время для неизвестных целей. В течение семи дней он получает штраф на проверку заклинаний -1 в день, максимум -7 на седьмой день. Штраф снимается на 1 за каждого из семи обнаруженных людей (в конечном итоге возвращается к начальному состоянию).
7	Проходя по оживленной городской улице, жрец замечет, что особый объект на лице незнакомца светится сверхъестественным светом. Его товарищи не видят этот свет. Он должен украсть именно этот предмет у этого человека, а затем передать его другому. Пока жрец не сделает это, он не может думать ни о чем другом и получает штраф -4 ко всем другим действиям.
6.	Религиозный крестовый поход в соседнем герцогстве требует помощи. Жрец призван возглавить армию последователей в их набегах, за что он будет вознагражден украшениями настоящего лидера.
7.	Священная реликвия, опасная для божества, обнаружена и должна быть уничтожена. Жрец во время его молитв узнает, что если эта реликвия будет использована по назначению, жрец потеряет доступ к заклинаниям, поскольку его бог будет отрезан от материального плана.
8.	Жрец должен убедить нейтральную сторону встать на свою сторону в конфликте. Нищий просит его об этому, заявляя, что его собственная бедность постигнет жреца, если он потерпит неудачу.
9.	Жрец должен пожертвовать чем-то, имеющим для его личную ценность (пока не пожертвует штраф -4 Удачи). Требуется жертву (бросок 1d8, при необходимости корректируйте для мировоззрения): (1) 100 золотых монет, (2) хранимый магический предмет, (3) святой символ, (4) лучшее оружие, (5) самого злейшего враг, (6) один из его пальцев, (7) все его волосы, (8) любимое животное.
10.	Жрец должен привлечь новых последователей (теряет доступ к половине своих заклинаний, пока этого не сделает) (бросок 1d4): (1) 100; (2) 7; (3) одного за уровень заклинателя, при получении нового уровня новый последователь; (4) один, но его нужно убедить отказаться от противостоящего бога.

Таблица 7-8: Сложность проверки для божественной помощи

Сл 10: Очень простые колдовства: зажечь свечу, поднять камешек в воздух, звук пения птицы.

Сл 12: Незначительный механический эффект (поднять защелку), визуальные эффекты (похожие на фонари огни в отдалении) или слуховые эффекты (звук шагов); благословить действия (от +1 до +2 к некоторому броску на короткое время); простое убеждение (у одного человека улучшение отношения).

Сл 14: Более сложные физические или сенсорные эффекты (открыть обычную дверь или развязать веревку; вызвать зеркальное отражение); более сильные благословения (+4 к некоторым действиям или влияет на нескольких людей); простой вызов (физические объекты, такие как оружие).

Сл 16: Невероятные физические действия (перепрыгнуть через пропасть, поднять валун); впечатляющее убеждение (усилить голос, для мотивации армии); вызвать помощь (на помощь приходят воины); поразить врага (спасбросок воли или противник получит значительный урон или потерю очков способности).

Сл 18: Явное вмешательство бога: влияние на погоду (удар молнии, вызвать бурю, рассеять грозовые тучи,); сверхчеловеческие подвиги (обрушить пирамиду, разбить гигантскую статую); невероятные магическое зрелище (управляйте огненным столбом, разделитесь на сотню зеркальных отображений).

Сл 20: И так далее. Акты высшего уровня на усмотрение рефери.

Магия здесь, магия там

Заклинатели, чувствительные к приливам и отливам естественной энергии, могут найти лучшие места для выполнения своих призывов. Например, энергия огня сильна на элементальных планах, а в серых северных болотах сильнее силы некроманта. Вы можете еще больше усилить *магическую* природу произнесения заклинаний в своей кампании, подчеркнув влияние окружающей среды. Есть два способа сделать это.

В простой форме примените бонус или штраф к проверке заклинания. Например, все проверки превращений на проклятом кладбище получат штраф -2 к проверкам заклинаний, в то время как поднятия мертвых получат бонус +2. Силовые линии могут служить проводниками магических энергий на большие расстояния и иметь хаотические эффекты при пересечении. Стоящие камни или отвратительные первобытные алтари могут производить аналогичные модификаторы языческой магии.

Более интересный подход, добавить второстепенные эффекты. Заклинание действует как обычно, но с добавлением чего-то необычного. Например, на плане огня все заклинания, воздействующие на врага магической энергией (*цветные брызги, магическая стрела)* – в зависимости от проверки могут дать следующие эффекты. Это пример; лучше сделать свои.

Побочные эффекты при проверке

1-11 Нет побочных эффектов

12-13 Облако пепла взрывается вокруг цели, покрывая ее тонким серым туманом.

14-17 Искры летят от кончиков пальцев заклинателя до его цели, освещая дугу вспышкой света. Искр мало, чтобы вызвать повреждения, но легко воспламеняющиеся предметы (бумага или сухие листья) на пути или персонаже могут воспламениться.

18-19 Вокруг цели появляется вспышка раскаленного пепла. Они наносят дополнительно 1 урона от огня, когда опаляют его.

20-23 Вокруг цели появляется большая куча раскаленных углей. Они наносят 1d3 урона.

24-27 Цель окутана короной пламени. Вспышка огня наносит 1d6 урона и воспламеняет любые легковоспламеняющиеся объекты на теле цели.

28-29 Цель окутана шаром пламени. Шар наносит 2d6 урона и любые легковоспламеняющиеся объекты на теле цели загораются.

30-31 Заклинание полностью проявляется как огненный эффект вместо обычного. Он наносит дополнительно 3d6 урона, цель загорается, получая еще 1d6 урона каждый раунд, пока не выполнит спасбросок Реакции со Сл 10 в начале раунда.

32+ Заклинание полностью проявляется как огненный эффект вместо обычного. Наносит еще 4d6 урона, цель загорается, получая 1d6 урона каждый раунд, пока не выполнит спасбросок Реакции со Сл 20 в начале раунда.

Герои

И герои, и монстры встречаются редко. При создании персонажей, не являющихся игроками, в вашем мире, используйте эти рекомендации для частоты появления персонажей высоких уровней.

Уровень	**Звание**	Охват по населению
0	Простой человек	95% от населения
1	Эксперт в области	2 из 100
2	Глава или мастер в ремесле	1 из 100
3	Редкий гений	1 из 1,000
4	Старейшина, ученый гений	1 из 5,000
5	Раз в поколение	1 из 10,000
6	Сверх сильный для смертного	1 из 50,000
7	Один на континент или столетие	1 из 250,000
8	Обычно величайший ум в своей области	1 из 1,000,000
9	"Лучший, что когда-либо был"	1 из 10,000,000
10+	Бессмертный или полубог - больше не смертный	2-3 в эпоху

Очки опыта

Пока искатели приключений исследуют странные подземелья, их соотечественники трудятся на полях, молотя пшеницу под палящим солнцем. Когда авантюристы снова выйдут на солнечный свет, кто будет на более высоком уровне, они или их друзья-фермеры? Как только что отмечалось, только 1 из 100 мужчин достигнет 2 уровня, и только 1 из 10 000 будет 5 уровня. Независимо от того, фермер или горожанин, повышение уровня - это медленный, размеренный прогресс. Выживание - само по себе награда; превосходство, бонус.

Обычно, занимаясь профессией, вы зарабатываете очки опыта (XP), а накопление опыта способствует повышению уровня. Авантюристы практикуют свою профессию, бросая себе вызов в опасных ситуациях - обычно, но не всегда, в бою.

Масштабирование даваемого опыта: Как уже говорилось в главе о персонажах, Опыт - это мера повышения уровня. Ваша задача в качестве рефери - давать игрокам опыт по мере их прохождения столкновений. Опыт всегда дается за *столкновения*, а не за существ или проверки. В общем, большинство подходящих для уровня столкновений должны приносить 2 XP, а шкала от 0 до 4, определяемая следующим образом:

XP	**Описание**
0	Очень простая встреча с минимальным повреждением или потерей ресурсов для авантюристов. Это такая встреча, которая больше не бросает вызов группе и явно не повышает уровень их навыков.
1	Столкновение с повреждениями и расходами ресурсов, но, тем не менее, относительно легкое. Обычная «легкая встреча» попадает в этот случай.
2	Типичная встреча. Персонажи получили повреждения, и им пришлось использовать ресурсы, чтобы выжить в бою. Без смертельных случаев или значительных потерь.
3.	Сложная схватка, даже с хорошей тактикой. Значительный ущерб и потенциально необратимые последствия, возможно даже летальный исход.
4	Чрезвычайно трудное столкновение, в котором партия едва выживает. Произошло несколько гибелей персонажей, значительный урон персонажам и, возможно, игрокам пришлось отступить.

Опыт за небоевые действия: Опыт всегда дается за бой. Небоевые столкновения также могут приносить опыт. обезвреживание или установка ловушек помогают персонажам в будущем. Загадки также помогают вам перемещаться по подземелью. В более широком смысле эти критерии получения опыта можно интерпретировать как «избегание опасностей»; прохождение прошлых опасных ситуаций гарантирует получение опыта. Воры

получают XP за обход ловушек (1-2 очка, в зависимости от характера ловушки), а головоломки также должны приносить XP всем, кто участвовал в их решении.

Рефери также может дать опыт за повседневные занятия, связанные с классом. Есть волшебники 2-го уровня, есть также фермеры 2-го уровня и другие профессии, не связанные с персонажами. Эти крестьяне продвигаются вперед небоевыми действиями, и персонажи тоже. Скорость продвижения для таких действий очень низкая - обычно 1 XP за каждый период активности. Для фермера период активности может составлять один посевной сезон; для кузнеца целый год работы.

Персонажи также могут быть вознаграждены за небоевые действия, соответствующие их классу, обычно в размере 1-2 XP за каждое важное не боевое событие. Вот несколько примеров соответствующих небоевых событий:

- Воин: наем тренера для обучения оружию, боевым искусствам, стрельбе из лука, рыцарским турнирам и другим военным действиям; строительство цитадели или парусного судна; наем или вербовку солдат для создания ополчения; оснащение экспедиции; отдать дань уважения более высокопоставленному лорду; и так далее.
- Жрец: постоянное отчисление десятины в храм; строительство святыни, жертвенника или идола; жертвование нуждающимся; помощь паломникам; перевод или восстановление священных свитков; набор последователей; и так далее.
- Волшебник: ковка магических предметов; исследование или создание новых магических заклинаний; строительство башни волшебника; создание голема или гомункула; приобретение редких или ценных компонентов заклинаний; и так далее.
- Вор: плата за информацию; траты на напитки, еду и развлечения для установления контактов; получение материалов для шантажа; строительство ловушек; строительство секретного хранилища; и так далее.
- Эльф: действия для воинов или волшебников.
- Дварф: любые действия, связанные с воином.
- Полурослики: любая деятельность, связанная с воином или вором.

Продвижение в уровне: Когда персонаж набирает достаточно опыта для продвижения по уровню (таблица опыта на стр. 26), он автоматически получает преимущества этого нового уровня. Нет необходимости в формальном обучении или другой деятельности, хотя, как упоминалось выше, трата золота на обучение может ускорить процесс.

Удача

К настоящему времени вы знаете, что вселенная управляется более великими существами, чем персонажи, и они всего лишь пешки в этой вечной борьбе. Удача это отражает. В игровом плане это выглядит следующим образом.

Модификаторы: Удача изменяет один бросок кубика для каждого персонажа, как в таблице 1-2. Он также изменяет броски на неуклюжесть и критические попадания, а также броски специфичные для классов.

Проверки удачи: Персонажи могут делать проверки Удачи, для выживания в невозможных условиях, по усмотрению рефери. Удачу можно использовать для навыков, доступных только благодаря чистой удаче.

Героическое усилие: Любой персонаж может навсегда Сжигать Удачу, для одноразового бонуса к броску. Можно сжечь 6 удачи, для бонуса +6 к броску, но теперь Удача на 6 ниже.

Влияние на мировоззрение: Удача - это механизм, позволяющий гарантировать, что персонажи действуют в соответствии со своими мировоззрением. Персонажи, всегда действующие не в соответствии с мировоззрением, получают постоянный штраф к Удаче, штраф увеличивается если персонаж продолжит действовать так. Персонажи, действующие в соответствии со своим мировоззрением, могут оказаться более удачливыми. Говоря немеханически, это отражает покровительство богов и демонов персонажам, разделяющих их мировоззрение. Персонаж, желающий сменить мировоззрение, может дать клятву новому богу, чтобы избежать штрафов Удачи.

Звезды выстроились в ряд: Проклятия могут изменить удачу, так же, как и благословения. Рефери полезно создавать сюжетные линии, использующие удачу как стимул для игрока и как сюжетную механику. Некоторые классические фэнтезийные персонажи обречены из-за своей роли в более грандиозном драматическом замысле за пределами их понимания. Предлагаем следующие предложения:

- Представьте злодеев, проклинающих персонажей, уменьшая удачу персонажей. Проклятие можно снять определенными чарами или амулетами, отменить проклятиями или благословениями. Например, умирающий лесной дух проклинает убийцу на «долгую и мучительную жизнь» (-4 к Удаче). Чтобы снять проклятие, можно найти амулет, оказать какую-то услугу другим духам леса или надеяться, что проклянут на «быструю смерть» - условия, противоречащие друг другу.

- Скажите о событиях, меняющих природу Удачи. Например, определенное созвездие появляется на меридиане планеты впервые за 1000 поколений, в результате чего появляется новый знак зодиака. Удача всех персонажей сбрасываются, все снова бросают кубики по таблице 1-2, либо рефери выбирает общий для всех результат из таблицы 1-2. Конечно, некий прорицатель утверждает, что перемены можно избежать, посетив место, удаленное как во времени, так и в пространстве...

- Представьте сверхъестественных покровителей, чье космическое влияние может изменить ход истории. Персонажи, бросающие вызов этим существам, рискуют своей Удачей. Например, дремлющий злой дух снова пробуждается и воскрешает древнего лича, чтобы тот служил ему. Персонажи борются с ним, но в битве они теряют удачу. Только узнав о скрытом покровителе и специально сразившись со злым духом, они могут вернуть себе свою удачу.

Получение и потеря удачи: Независимо от основных сюжетных тем, удача получается и теряется в ходе приключений, как показано в таблице 7-9.

Последствия низкой удачи: Некоторые игроки относятся к Удаче как к «батарейке», которую можно Сжигать по своему желанию. Но вселенная не награждает тех, кто слепо бросает вызов судьбе! Персонажи с низкой удачей должны страдать от неудач в приключениях. Вот предложения для рефери о том, как это сделать.

- Если персонажи встречают врага, которые мало решают кого они атакуют, такими как слизни или звери, пусть они всегда нацелены на персонажа с наименьшей Удачей.

- Если персонажи находятся в пределах досягаемости ловушки или заклинания, действующего на не на всех. Выберите тех, у кого самая низкая Удача.

- Один раз в час *реального времени* (каждый час вашей игровой сессии) каждый персонаж делает проверку Удачи (бросок 1d20, превышает ли Удачу). При неудаче, с персонажем происходит несчастный случай: спотыкаются о камень, падает с лестницы, ремешок на рюкзаке рвется и т. д.

Таблица 7-9: Изменение Удачи

Действия	**Изменение**
Достижение определенных целей, важных для Вечного Баланса между законом и хаосом одобряемое силами более могущественными, чем человек. С точки зрения игры, это представляет собой цели отдельных приключений, а Удача дает возможность отразить, что персонажи идут правильным (или неправильным) путем. В общем, действия, согласованные с мировоззрением персонажа, дают положительный модификатор удачи. Например, помощь в важной задаче, победа над злым существом и т. д.	+1 до +3, дается в конце приключения
Оскорбление могущественного демона, дьявола или божества. Это не просто действие, которое они не поддержат, а серьезное оскорбление, достойное внимания бога. Например, сожжение храма, нападение или убийство верного слуги. Поскольку есть противостоящие боги, поддерживающие это, изменение Удачи может быть компенсировано, если у персонажа есть покровитель. Все это на усмотрение рефери.	-1, действует сразу после совершения действия
Действует значительно вне мировоззрения. Например, законный персонаж, который щеголяет перед другими своим званием.	-1, вступает в силу немедленно
Послушание богу, быть верным жрецом, или выполнять свои клятвы, или успешное выполнение главного цели, или строительство большого алтаря или храма.	+1 дается во время выполнения
Обретение благосклонности магического существа огромной силы, сверхъестественного существа, богов повелевающих судьбой или внепланарных обитателей. Волшебные существа, которые якобы приносят удачу, часто делают это!	+1, присуждается по прихоти существа
Умышленное неповиновение прямому указу могущественного сверхъестественного для покровителя, особенно для волшебников, связанных с этим покровителем, но также и других смертных, которые вошли в контакт с силами, превосходящими их.	-1, присуждается за неповиновение

Глава восьмая

Магические Предметы

Не существует такого понятия, как «универсальный» магический предмет. Все магические предметы уникальны.

Не существует такого понятия, как «универсальный» магический предмет. Все магические предметы уникальны. В фантастическом средневековом обществе нет ни чертежей, ни фабрик, ни сборочных конвейеров, ни централизованных хранилищ знаний. Библиотеки редки и фантастичны. Волшебники ревнивы, властолюбивы и не привыкли делиться. Жрецы служат эгоистичным богам. Заперты в игре сил в вечной борьбе. Когда дело доходит до создания магических предметов, нет стимула делиться знаниями, нет места для передачи этих знаний, нет места для обучения и не у кого учиться.

Возможность получить магический предмет - достаточная мотивация отправиться в великий поход, убить великого врага или начать великую войну. Создание магического предмета требует от колдуна больших жертв. Многие волшебники умирают, так и не создав волшебный предмет; те немногие, кто это делает, являются настоящими мастерами своего дела. Остальные следуют легендам, слухам и тайнам в попытках найти магический артефакт.

Волшебники наполняют вещи магической силой необычными способами. Выковывая магический кинжал, дварфский чародей использует железо из глубины земли, а волшебник-человек может расплавить легендарный стальной меч умершего героя. У каждого из них есть магический кинжал, но особая комбинация материалов, свойств и места создания делает его уникальным. Не говоря уже о физических усилиях. Это означает, что каждый из кинжалов будет иметь разные свойства.

Немногие магические предметы созданы руками смертных. Демоны и боги создали многие вещи. Эти вещи могут служить своим создателям (и настоящим хозяевам) больше, чем текущим владельцам. Редкий магический предмет не имеет истории или цели создания.

Чувство масштаба

Вот примерный набросок причин создания магических предметов в качестве руководства по частоте их появления:

Магический посох может быть создан волшебником 3 уровня (используя заклинание 2 уровня *магический посох*). Помните, что только 1 из 1000 человек достигает 3-го уровня в *любом* классе, и лишь небольшое количество из них являются волшебниками.

Магический свиток может быть создан жрецом или волшебниками 5 уровня (используя заклинание 3 уровня *запись магии*). Из страницы 359 следует что 5 уровня достигает 1 из 10 000 в *любом* классе, и не все волшебники.

Зелье может сделать волшебник или жрец 5 уровня (с помощью заклинания 3 уровня *создать зелье*).

Магическое оружие может быть создано волшебниками даже ниже 5 уровня (используя заклинание 3 уровня *магический меч*). Это топорная, грубая вещь с небольшим бонусом к атаке (+1 или +2). Для более сильного оружия, требуется волшебника более высокого уровня или прикосновения демона, или полубога.

Жезлы могут создать жрецы 7 уровня (используя заклинание 4 уровня *магический жезл*).

Палочки могут создать волшебниками 7 уровня (используя заклинание 4 уровня *волшебную палочка*).

Уникальные магические предметы созданы волшебниками и жрецами разного уровня. Для простейших предметов, только копирующих эффект заклинания, обычно требуется заклинатель не ниже 7 уровня; более сложные нуждаются в заклинателях 10 уровня или даже богах

Распространение магических вещей

У большинства магических вещей есть высшая цель. Это может быть верность богу, определенное мировоззрение или конкретная цель на Аерете. Или предмет может быть разумным со сложным набором целей и эго, подавляющим владельца. Осторожно должна быть рука с оружием…

Чтобы магические предметы оставались «особенными» в кампании, рекомендуется никогда не выдавать их как просто сокровища. Магические предметы всегда следует раздавать намеренно и с большой предусмотрительностью. Они должны быть объектами заданий или собственностью великих врагов.

Каждый предмет должен создаваться индивидуально. В таблицах перечислены самые разные случайные свойства, подходящие для магических предметов. С помощью нескольких бросков кубиков вы можете создать любое количество уникальных предметов.

Распространяя магические предметы в вашем мире, руководствуйтесь этими рекомендациями в отношении частоты появления. Частота «1 из 1000» означает, что 1 человек из 1000 имеет навык для создания такого предмета, и, соответственно, 1 человек из 1000 будет обладать таким предметом. Сравните с таблицей на стр. 359, для более полного представления.

Магический предмет	**Мини-мальный уровень создателя**	**Распростра-ненность**
Посохи	Уровень 3	1 из 1,000
Свитки и зелья; +1 оружия	Уровень 5	1 из 10,000
+2 оружия	Уровень 6	1 из 50,000
Палочки и жезлы +3 оружие	Уровень 7	1 из 250,000
+4 оружие	Уровень 8	1 из 1,000,000
+5 оружие	Уровень 10	Только 2-3 в эпоху

Гнев богов

Магические предметы размывают грань, отделяющую человека от бога; они нарушают правила. Неразумно привлекать внимание существ такого порядка, лучше опасаться их пристального взгляда. Персонаж, владеющий магическим предметом, может получить штраф к Удаче. Это временный штраф, он остается в силе, пока персонаж владеет предметом. Вообще говоря, следующие действия дают штраф к Удаче:

- Владение магическим предметом потенциально достаточной силы, чтобы бросить вызов полубогу. Это любая палочка или жезл, +2 оружие или выше и чрезвычайно мощный посох. Некоторые уникальные предметы также считаются.
- Владение любым магическим артефактом.
- Владение любым разумным магическим предметом или обладающим (или удерживающим) душой.
- Владение слабым магическим предметом, не созданным его владельцем.

Штраф меняется от -1 до -4, в зависимости от природы предмета и степени угрозы высшим силам. Определяется рефери. Некоторые предметы обладают мистическими силами, частично компенсирующими этот штраф, но такое бывает редко.

Вещи с других планов

Если вы хотите сделать более частые контакты персонажей с магическим предметом, подумайте о использовании вещей из внешних планов. Меч, выкованный на элементальном плане огня, обладает особыми свойствами на материальном плане, даже если он всего лишь обычная рапира в месте своего создания. Для приобретения такого оружия, конечно, потребуется путешествие (или, по крайней мере, контакт) на другой план.

Заклинания создания

Магические предметы создаются с помощью заклинаний для этого. Как написано выше, это заклинания *запись магии, создать зелья, магический меч, магический посох, магический жезл и волшебная палочка*. Не для всех этих заклинания есть таблицы эффектов. Это сделано намеренно. Создание магических предметов должно оставаться чем-то вроде *магического* процесса. Мы призываем рефери придумывать свои собственные таблицы заклинаний для предметов высокого уровня.

Магический меч

Величайшие и самые храбрые бойцы, герои, над чьей славой не властно время. Мы все знаем их имена, и имена их мечей. Высшее призвание воина - его меч, а высшее призвание волшебника - создание волшебного меча.

Магический меч - это область заклинаний для создания волшебных мечей. Меч не просто зачарован, он выкован в месте, связывающим заклинание в изгибах расплавленного металла. Для магического меча требуется не только волшебник с магическими способностями, но и сила с умениям создавать мечи. Даже тогда лучшие материалы обязательны, а место создания имеет ключевую роль.

Все волшебные мечи обладают этими свойствами:

- Каждый волшебный меч уникален. Один и тот же меч нельзя создать дважды; каждая комбинация условий гарантирует уникальность творения.
- Каждый волшебный меч разумен.
- У каждого волшебного меча есть желания.
- Каждый магический меч имеет свойства, связанные с материалами и условиями, из которых он был выкован, атрибутами его создателя, местом его создания и космическими обстоятельствами в момент его завершения. Величайшие мечи изготавливаются по расписанию, связанному с определенным астрологическими знамениями.

Создание магического меча: Волшебный меч создается с помощью заклинания *магический меч*. Мастер выполняет несколько проверок заклинания, в зависимости от обстоятельств, как указано в описании заклинания и в таблице 8-4.

Обнаружение магического меча: Приведенные таблицы используются для создания, обнаруженного во время приключения меча. Следуйте инструкциям для определения его характеристики меч:

- Сначала определите тип меча, бросив d% по таблице 8-1.
- Затем бросьте кубик по таблице 8-2, чтобы определить мировоззрение меча.
- Затем бросьте d% по таблице 8-4. По таблице посмотрите шесть аспектов меча: плюс, интеллект, погибель, связь, особая цель и силы.
- Если на мече есть проклятия, бросьте d% по таблице 8-5 дважды для каждого проклятия.
- Если меч имеет особую цель, бросьте кубик по таблице 8-6.
- Если у меча есть сила, бросьте d% по таблице 8-7, 8-8 или 8-9 для каждой силы.

Таблица 8-1: Типы магических мечей

Бросок	Тип меча
01-15	Кинжал
16-30	Короткий меч
31-80	Длинный меч
81-00	Двуручный меч

Таблица 8-2: Мировоззрение меча, когда уже был выкован

d%	Мировоззрение
01-40	Хаотичное
41-60	Нейтральное
61-00	Законное

Таблица 8-3: Мировоззрение меча от проверки заклинания и мировоззрения создателя

Проверка	Законное	Нейтральное	Хаотичное
16-17	Хаотичное	Нейтральное	Законное
18-21	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное
22-23	Законное	Нейтральное	Хаотичное
24-26	Законное	Законное	Хаотичное
27-31	Законное	Хаотичное	Хаотичное
32+	Законное	Нейтральное	Хаотичное

Таблица 8-4: Характеристики магических мечей

Проверка заклинания	d%	Плюс**	Инт*	Связь	Число погибелей	Кубики бросаемые для целей	Силы
16-17	01-50	+1	1d6	Нет	Нет	1d12-6	50% шанс на одну силу типа I
18-21	51-75	+1	1d6+2	Простые побуждения	1	1d6	75% шанс на одну силу типа I
22-23	76-85	+1	3d4	Простые побуждения	1d3-1	1d6 затем 1d6+6	Одна сила типа I, 50% шанс на одну силу типа II
24-26	86-90	+1	2d6	Эмпатия	1d4-1	1d12	1d3 сила типа I, 75% шанс на одну силу типа II
27-31	91-94	+2	2d6+2	Эмпатия	1d4	1d8 затем 1d14	1d4 сил типа I и II (50% шанс для каждой силы), 50% шанс на одну силу типа III
32-33	95-96	+2	3d6	Речь	1d3+1	1d14 три раза	1d4 + 1 сил типа I и II (50% шанс для каждой силы), 75% шанс на одну силу типа III
34-35	97-98	75% +3, 25% +4	3d6+2	Телепатия	1d4+1	1d6 затем 1d6+6	1d4 + 1 сил типа I и II (50% шанс для каждой силы), плюс одна сила типа III
36+	99-00	50% +3, 35% +4, 15% +5	3d6+4	Речь и телепатия	2d4	1d6 затем 1d6+10	1d4 + 2 сил типа I и II (50% шанс для каждой силы), плюс 1d3 сил типа III

* Не может быть выше чем Интеллект создателя.

** Ограничено уровнем заклинателя создателя. Максимальный бонус: УЗ 5 = +1, УЗ 6 = +2, УЗ 7 = +3, УЗ 8 = +4, УЗ 10 = +5.

Таблица 8-5: Погибель от магических мечей

Для каждой погибели (как определено в таблице 8-4) дважды бросьте по этой таблице: первый раз, чтобы определить кому несет погибель, и второй раз, чтобы определить эффект при бое с такой целью. Проверка эго — это противостоящая проверка интеллекта меча и носителя.

d%	Кому погибель	Эффект при бое с такой целью
01-06	Гоблиноиды	Беспричинная ненависть; меч побуждает владельца атаковать того, кому несет погибель при каждой возможности (проверка эго)
07-10	Гиганты	Бонус +1 к атаке
11-15	Ликантропы	Бонус +1 к урону
16-24	Нежить	Бонус +1 к атаке *и* урону
25-34	Волшебники	Ярость берсерка при использовании погибели; проверка эго, +4 выносливости и силы на 2d6 раундов, затем истощение, -4 силы и выносливости на 1d6 ходов.
35-41	Демоны	Верный удар; только против цели погибели, меч можно бросить с 60’ и он всегда возвращается в руку атакующего; при броске используется обычный бросок атаки дальним боем, но добавляется модификатор Силы для урона
42-51	Драконы	Расширенный критический диапазон; критические удары по целям для погибели при меньшем на 1 значении кубика (например, вместо 19-20, теперь будет 18-20)
52-54	Существа с противополо - жным мировоззре-нием (законным или хаотичным	Маяк надежды; союзники в радиусе 100’, участвующие в битве с целью погибели, получают бонус +2 ко всем спасброскам и проверкам морали
55-57	Вампиры	Огонь ярости; меч убеждает всех, с кем он может общаться, атаковать цели погибели при любых обстоятельствах (проверка эго для владельца и, возможно, других)
58-59	Эльфы	Кровоточащие раны; раны меча целям погибели продолжают кровоточить, нанося еще 1 урона за раунд после удара, пока он не исцелится магическим образом. Так цель, пораженная тремя ударами мечом, будет получать 3 урон за раунд
60-62	Элементалы (50% все элементалы, 50% шанс что определенный тип: (1) огонь, (2) вода, (3) земля, (4) воздух)	Нейтрализация; после прямого попадания меч не дает цели погибели использовать одну из своих естественных способностей (по решению рефери) один полный день; если цель не имеет каких-либо определенных естественных способностей (например, если цель погибели - «люди»), меч дает штраф атаки -1 за каждое прямое попадание (заканчивается через 1 день)
63-64	Жрецы	Вытягивание характеристик; меч наносит нормальный урон плюс теряется 1d4 очков характеристик за удар по цели погибели; определите характеристику 1d5: (1) Сила, (2) Выносливость, (3) Ловкость, (4) Личность, (5) Интеллект
65-66	Дварфы	Наводчик; меч отмечает цели погибели в пределах 100’ и их легче атаковать; союзники, стреляющие в них получают +1 к атаке и если идет рукопашный бой, то нет штрафа за рукопашный бой и нет шансов поразить союзника
67	Полурослики	Крепкость; получая урон от целей погибели, владелец может сделать спасбросок Стойкости (Сл 1d20 + 10); при успехе атака наносит только половину урона
68-69	Люди	Сокрушительный удар; при критическом ударе меч наносит еще 1d10 урона
70-72	Орки	Изгнание; при успешном попадании меч изгоняет цель обратно в свой родной план или логово (спасбросок Воли со Сл 1d20 + 10 для отмены изгнания)
73-75	Феи	Болезненная рана; меч наносит дополнительно 1d4 урона
76-77	Плуты	Гнойная рана; меч наносит дополнительно 1d6 урона, затем *еще* 1d4 урона в следующем раунде
78-80	Воины	Призыв; во время битвы с целью погибели меч может призвать подкрепление. Это существо противоположного типа (по усмотрению рефери) с общим КЗ, равным половине КЗ владельца; можно призывать 1/день с 50% шансом успеха на 1d4 хода

81-84	Змеи	Охотник; меч может обнаруживать целей погибели в радиусе 100', даже если они невидимы или иначе скрыты, магическую защита от обнаружения преодолевается с бонусом +10 к проверке Воли или проверки заклинания
85-87	Наги	Защитник; владелец получает бонус +2 к КБ при защите от атак цели погибели
88-89	Сфинксы	Бонус +2 к атаке
90-91	Големы	Бонус +2 к урону
92-93	Единороги	Бонус +2 к атаке *и* урону
94-95	Боги	Торговец смертью; когда цель погибели поражена, она делает спасбросок Стойкости (Сл = 1d20 + 10) или мгновенно умереть
96-00	Киньте снова - погибель особая, уникальная для одного экземпляра указанного типа	Кинуть опять дважды

Таблица 8-6: Особых целей меча

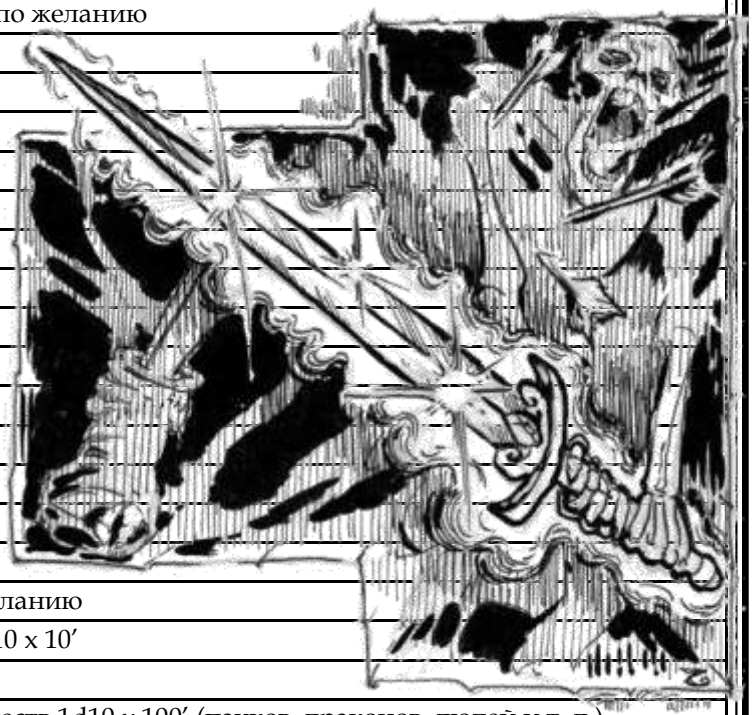
Бросьте кубики, как указано в таблице характеристик, затем смотрите в зависимости от мировоззрения меча.

Кубик	**Законный**	**Нейтральный**	**Хаотичный**
0 и меньше	Без особой цели	Без особой цели	Без особой цели
1	Обеспечить соблюдение закона	Избегайте конфликта	Подорвать авторитет
2	Защитите слабых	Не проливайте кровь людей	Доминируйте над другими
3	Наказать злодеев	Найти взаимопонимание между врагами	Награждайте честолюбивых всем
4	Наказать убийц	Живи один как воин-отшельник	Наказать нарушителей и тех, кто мешает
5	Наказать воров	Принесите баланс в определенное место	Получите богатство воровством
6	Посадить виновных в тюрьму	Не принимайте сторону	Освободите заключенных
7	Помощь нуждающимся	Достигните идеальной гармонии	Распространите семь грехов
8	Защита от вторжений Хаоса	Станьте единым целым с природой	Защититесь от влияния законного мировоззрения
9	Убивать хаотичных существ*	Сломайте все клятвы	Убивать законных существ*
10	Убивать хаотичных драконов*	Очистите мир от изначальных существ Закона и Хаоса	Убивать законных драконов*
11	Убивать хаотичных демонов*	Убивайте одно законное существо за каждое убитое хаотичное, и наоборот	Убивать законных внепланарных существ*
12	Строить памятники великим героям	Принесите мир между богами	Постройте памятник Хаосу из руин цивилизации.
13	Построить величайший город в мире	Стремиться к Пустоте	Уничтожьте королевства мира одно за другим
14	Убейте определенного Лорда Хаоса, демона или уникального монстра. *	Доставить эзотерический предмет в нужное место в нужное время, это крошечный шаг в плане, недоступном пониманию человека.	Убейте конкретного законного героя, например, ангела или целестиала
15	Очистите мир от всех препятствий на пути Закона	Подготовьте мир к возвращению Древних	Очистите мир для вторжения Хаоса
16	Киньте кубик опять дважды	Киньте кубик опять дважды	Киньте кубик опять дважды

* В этом случае указанные существа относятся к целям погибели.

Таблица 8-7: Силы мечей, Тип I: Природные силы

Бросок	Сила*
01-05	Прочтите любую немагическую карту по желанию
06-10	Читать 1d6 случайных языков
11-15	*Понимание языков* 1/день
16-20	Знание воровского жаргона
21-25	Обнаружение тайных дверей 1d6 x 10′
26-30	Обнаружение самоцветов 1d4 x 10′
31-35	Обнаружение золота 1d8 x 10′
36-40	Обнаружение зла 1d4 x 10′
41-45	Обнаружение добра 1d4 x 10′
46-50	Обнаружение ловушек 2d4 x 10′
51-55	*Обнаружение магии* 1/ день
56-60	*Обнаружение магии* 2/ день
61-65	*Обнаружить невидимое* 1/ день
66-70	*Найти предмет* 2/ день
71-75	По желанию свет радиусом 20′
76-80	Темнота вокруг с 20' шаром тьмы по желанию
81-85	Обнаружение наклонных проходов 1d10 x 10′
86-90	Обнаружение воды 1d8 x 10′
91-95	Обнаружение определенного типа существ 1d10 x 100′ (пауков, драконов, людей и т. д.)
96-00	Владелец получает инфразрение 120′



* Если это заклинание, то выполняется с проверкой 1d10+20.

Таблица 8-8: Силы мечей, Тип II: Боевые

Бросок	Сила
01-05	*Калечащий.* Всегда бросайте критические удары как воин с уровнем владельца + 1.
06-10	*Огненное клеймо.* Воспламенятся 3/день на 6 раундов. Наносит дополнительный урон 1d6 и поджигает цель (спасбросок Реакции, чтобы избежать; Сл = 1d10 + 5)
11-15	*Язык пламени.* Струя пламени 1/день. Конус длиной 40′ и шириной 10′ на конце. Все в пределах получают 2d6 урона и могут загореться (спасбросок Реакции, чтобы избежать; Сл = 1d10 + 10).
16-20	*Обморожение.* Наносит еще 1d3 урона холодом. Двойной урон элементалям огня.
21-24	*Раскол.* После каждого убитого этим мечом врага, владелец получает еще одну атаку (но не может двигаться). Некоторые кровожадные клинки пытаться заставить атаковать союзника.
25-29	*Касание вампира.* Если наносит 10 и больше урона за один удар, то он восстанавливает 1 урон.
30-32	*Вытягивание жизни.* Меч вытягивает 1d4 урона с каждым ударом.
33-37	*Восстановление.* При использовании скорость исцеления удваивается. Владелец восстанавливает в два раза больше здоровья, чем обычно, когда жрец использует возложение рук.
38-39	*Имитация энергии.* Когда вас атакуют энергетической атакой (огнем, холодом, и т. д.) Владелец может захватить энергию мечом. Сделайте бросок атаки (но это не атака). Это не защищает от урона; спасброски кидаются как обычно. Если бросок атаки превышает проверку заклинания, владелец захватывает этот эффект. В течение 24 часов действием атаки он может вызвать такой же эффект. После использования эффект теряется. Меч сохраняет только последний эффект.
40-44	*Шоковый клинок.* Наносит еще 1d4 урона электричеством, удваивается до 2d4, если враг носит металлическую броню, в воде или состоит из металла (например, голем или живая статуя).
45	*Вострый меч.* При любом критическом ударе врага обезглавлен, мгновенная смерть.
46-50	*Громовой клинок.* Вместо атаки владелец может ударить по земле, чтобы вызвать удар грома. Все враги в пределах 40′ получают 1d8 урона звуком (без спасброска).

51-55	*Потрошитель.* При броске урона бросается дополнительный кубик урона каждый раз, когда выпадает максимальное значение. Например, если это оружие - длинный меч и владелец выбрасывает «8» при броске урона 1d8, он затем бросает *еще* 1d8 и добавляет его к результату урона. Если второй бросок 1d8 даст еще одну «8», то бросается *третье* 1d8 и так далее.
56-60	*Касание Медузы*. Пораженное существо делает спасбросок Стойкости (Сл = 1d10 + 10) или навсегда превращается в камень.
61-70	*Великая сила*. Сила владельца увеличивается на +4 при использовании клинка.
71-75	*Святое клеймо*. Наносит еще + 1d4 урона нечестивым существам.
76-81	*Точный удар*. Дополнительный бонус + 1d4 к броскам атаки.
82-86	*Удар вихря*. Вместо обычной атаки владелец может провести *две* атаки за один раунд, но для каждой атаки бросается 1d10 вместо 1d20. Применяется обычный бонус атаки. При такой атаке критические попадания невозможны.
87-91	*Бронебойный*. При критическом ударе доспех врага ломается в дополнение к другим эффектам.
92-96	*Ломающий оружие*. При критическом ударе оружие врага уничтожено в дополнение к другим эффектам. Если это естественное оружие, то оно калечиться (сломаны когти, выбиты зубы и т. д.)
97-99	*Метательный клинок*. Меч можно метнуть на расстояние до 20', чтобы совершить дальнюю атаку. Всегда возвращается в руку после броска.
00	Киньте кубик опять дважды

Таблица 8-9: Силы мечей, Тип III: Магические

Бросок	**Сила**
01-07	*Лечащий заклинания*. Владелец восстанавливается после Сжигания Магии в 3 раза быстрее: без отдыха восстанавливается 3 потерянных очка характеристик каждую ночь, а с отдыхом 6 за ночь.
08-14	*Источник сил*. Каждый день владелец может Сжигать до 3 очков интеллекта меча при Сжигании Магии для заклинаний, вместо своих. Интеллект меча полностью восстанавливаются каждую ночь.
15-20	*Усилитель заклинаний*. Владелец произносит все заклинания с +1 уровнем заклинателя.
21-25	*Перемещение между планами.* Владелец может перейти на соседний план 1/день, в место соответствующее его текущему положению. Существует 10% шанс, что меч также позволит взять с собой до 1d4 + 1 союзников при переходе на другой план.
26-30	*Связывающий демонов*. При успешном ударе по демону или другому внепланарному существу цель должна сделать спасбросок Воли со Сл 20 или быть привязанной к текущему точному положению на 1d4 хода (10 мин). Нельзя двигаться или телепортироваться, если эффект не рассеян магией.
31-39	*Вызвать существо*. Меч волшебным образом привязан к определенному типу существ (например, волку, льву, пегасу и т. д.). Владелец может призывать такое существо 1d3 раз в день.
40-51	*Сопротивление*. Меч дает сопротивление определенным атакам. Игнорируется первые 3 урона от этого типа атак каждый раунд и бонус +1 к спасброскам от этого типа урона. Типы урона (бросок 1d6) (1) огонь, (2) холод, (3) кислота, (4) молния, (5) яд, (6) утопление.
52-58	*Невосприимчив к немагическим атакам*. Меч делает своего владельца устойчивым к немагическим атакам. Владелец невосприимчив к первым 5 урона каждый раунд немагической природы. Существа с 5 + КЗ считаются «волшебными» для этого эффекта.
59-65	*Устойчивость к критическим ударам*. Владельцу сложней нанести критический удар. Он получает спасбросок Стойкости, когда получает критический удар. Сл равна натуральному значению кубика (обычно 20, но не всегда). При успехе, критический эффект не действует.
66-75	*Полет.* Владелец может летать со скоростью 30'.
76-84	*Стать невидимым*. До 1d3 раз в день владелец может стать невидимым на 1d4 хода (10 мин). Невидимость немедленно исчезает, если владелец атакует.
85-90	*Сопротивление магии*. Все заклинания, направленные именно на владельца, получают -2 к проверке.
91-94	*Невероятная воля*. Владелец получает бонус +2 к спасброскам Воли.
95-97	*Прикосновение нежити*. Для оружия критический удар считается как для нежити. Бросок 1d30 по таблице критических ударов U, когда считается критический удар.
98-00	*Регенерация*. Пока меч в руках, владелец восстанавливает 1 урона каждый раунд.

BKM·2012

Свитки

На свитке записан какой-то магический текст. Физическая форма свитка может быть разной. Обычно это свернутые бумаги, плоские пергаменты или книги в переплете. Примитивные шаманы могут начертать магические слова на резных костях, ремешках из бисера и бивнях из слоновой кости. В дальнейшем предполагается, что свитки имеют вид свернутой бумаги. Обычно на свитках записаны привычные заклинания. Иногда свиток может производить уникальный магический эффект, похожий на очень специфичное заклинание.

Использование свитка: Для активации свиток нужно только прочитать. Затем читающий выполняет проверку заклинания для определения результата. После применения свиток теряет силу. Обычно слова буквально исчезают с пергамента, оставляя только чистый лист. Некоторые свитки некромантии превращаются в пепел, а свитки гадания исчезают в облаке пара – особенности могут различаются.

Волшебнику или жрец может записать заклинание одним из двух способов. Первый позволяет записать инструкции, для чтения которых нужны магические способности; т.е. проводится проверка заклинания. Второй - записать заклинание на определенном уровне применения; например, *магическая стрела* с проверкой 22. Это намного сложнее, но свиток может читать *любой персонаж любого класса* без проверки заклинания.

«Знание» заклинания против «чтения» заклинания: **Н**а стр. 315 написано, что волшебник делает проверку для запоминания нового заклинания. Проверка определяет правильно ли выучена поза, компоненты и слова нужные для пробуждения сил заклинания. В свитке записаны точные инструкции по произнесению заклинания и волшебнику не нужно знать все досконально. После произнесения заклинания из свитка, не «зная» его, его уже нельзя запомнить.

Копирование свитка в книгу заклинания: Найти свиток — это лишь первая трудность. Необходимо изучить его и сделать соответствующую проверку, чтобы понять заклинание. Затем можно скопировать его в книгу заклинаний. Копирование занимает один день на каждый уровень заклинания.

Чтение свитка не заклинателем: Плуты известны чтением свитков в безвыходных ситуациях. Любой класс может попытаться наложить заклинание сделав проверку заклинания, согласно его классу (обычно d10, но у плутов она может быть сильно выше).

Каждый свиток уникален: Как уже говорилось каждый свиток уникален. Нет обычно свитка. Используйте таблицы для уникальных особенностей.

Определение результата броска: Для случайного создания свитка бросьте один раз по Таблице 8-10: содержание, один раз по Таблице 8-11: применения и один раз по Таблице 8-12: Уникальные особенности.

Таблица 8-10: Содержание свитка

Бросок	Тип свитка
01-30	1 заклинание 1 уровня
31-45	1 заклинание 2 уровня
46-55	1 заклинание 3 уровня
56-60	1 заклинание 4 уровня
61-63	1 заклинание 5 уровня
64-73	1d4 заклинаний 1 уровня
74-78	1d4 заклинаний 1 уровня и 1 заклинание 2 уровня
79-85	1d4 заклинаний 2 уровня
86-90	2 заклинания 3 уровня
91-93	1d4 заклинаний 1 уровня и заклинание 2 и 3 уровня
94-95	1 заклинание 2 уровня и 1 заклинание 4 уровня
96-97	по 1 заклинанию 1, 2, 3, 4 и 5 уровня
98-99	1 заклинание 3 и 4 уровня и 2 заклинания 5 уровня
00	по 2 заклинанию 1, 2, 3, 4 и 5 уровня

Таблица 8-11: Механизм применения

Бросок	Результат
1-75	Проверка заклинания должна выполняться как обычно.
76-85	Проверка заклинания с бонусом +2.
86-90	Проверка заклинания со штрафом -2.
91-95	Заклинание разыгрывается с минимальным уровнем нужным для успеха (12 для заклинания 1 уровня, 14 для 2 уровня и т. д.)
96-00	Заклинание разыгрывается с определенным результатом (бросьте случайно или выберите).

Таблица 8-12: Уникальные особенности

Бросок Результат

1. Подписано автором его именем.
2. Подписано создателем его именем с пометкой: «Этот свиток является собственностью создателя. Все остальные, кто его использует, будут прокляты». (Или что-то подобное)
3. Без подписи, но с защитной руной. Любой заклинатель скажет, что руна мешает использованию свитка. При чтении свитка надо сделать спасбросок Воли со Сл 16 или забыть, что свиток существует.
4. Зашифровано. При правильном расшифровке свиток можно прочитать, но не раньше.
5. Написано на нездешнем языке; например, орков, гноллов или небесных. Используйте Приложение L, чтобы определить случайно. Свиток можно использовать только в переводе.
6. Подписано знаком конклава волшебников. Очевидно, этот свиток был создан ими.
7. Подписано подписями трех волшебников, один из которых мог его создать.
8. Запечатанный воском, на котором выбит знак могущественного демона.
9. Хранится в трубке, вырезанной из экзотических материалов и выгравированными предупреждениями о использовании.
10. Заклинание на свитке – вариация обычного, при использовании освобождается мощный сторожевой демон. Он охотится на заклинателя.
11. Инструкции заклинания перемешаны с текстом проклятия. Читающий не понимает примерно до половины, что два заклинания произносятся вместе. Можно отказаться от применения, либо завершить их оба. Проклятие автоматически вступает в силу вместе с результатом заклинания.
12. Придумай сам!

Зелья

Волшебные зелья описаны в заклинании *создание зелий*. Рефери может создать дополнительные по мере надобности.

Палочки, жезлы, кольца, и другие предметы

DCC RPG несет наследие создания магических вещей восходящее к 1974 году. Автор не считает нужным включать список магических предметов, который, откровенно говоря, будет напоминать сборники таких же предметов, регулярно публикуемых за предыдущие десятилетия. Эти работы являются хорошим источником вдохновения для магических предметов, для использования в ваших приключениях DCC RPG.

Вот несколько примечаний по адаптации магических предметов из других источников к вашей кампании.

Делайте уникальными: Отличительной чертой фэнтези-литературы, особенно из Приложения N, является ощущение, что магические предметы редки, особенны и достойны героических приключений. Был бы поиск Кольца таким важным, если бы таких колец было несколько десятков, и их можно было бы просто купить в магическом магазине? Автор призывает рефери показывать предысторию и индивидуальность каждого магического предмета. У каждого должна быть история создания, и каждый должен быть особенным, за пределами определения его сил. Подробнее ниже.

Предсказуемость силы заклинаний: DCC RPG отличается от традиционных магических систем случайностью результатов и непредсказуемостью использований в день. В других играх для этого есть термин «заряды». В DCC RPG не используется этот механизм в основных правилах магии. Однако один из способов сделать магические предметы *особенными* в мире DCC RPG - это дать им именно это: позволить им «нарушить правила» и давать определенные результаты колдовства. Для магических предметов - и только для магических - рефери может время от времени давать им очень предсказуемые, загруженные результаты. Например, *жезл магических стрел* может всегда давать один результат - три стрелы, каждая наносит 1d6 + 4 урона, один раз в день. Именно эта предсказуемость делает такой предмет особенным в мире непредсказуемой магии.

Нет производственных линий или школ создания: Существует идея о последовательность действий в создании магических предметов (есть правила для создания палочек, жезлов и свитков), общий подход к их созданию, известный многим волшебникам. DCC RPG отвергает эту идею. Автор считает волшебников - накопителями силы, десятилетиями копящих опыт и знания, для создания хотя бы один магической вещи.

При этом они расходуют огромное количество энергии (отражено в Сжигании Магии и других моментах). Редкость магов, малочисленность высокоуровневых персонажей в целом и большие стрессы, связанные с созданием предметов, означает, что в целом создается очень мало предметов, и еще меньше ситуаций, когда волшебник становится свидетелем процесса создания. Следует предположить, что нет двух одинаковых способов создания. И что магический жезл одного волшебника может следовать иным принципам и действовать иначе, чем волшебный жезл другого волшебника. Дайте волю воображению и не ограничивайте себя «системой магических предметов». Нет четких определений, что делает жезл, или кольцо, или палочка. Каждый может быть особенным.

Случайная генерация истории предметов: рекомендуется создавать «историю» каждой вещи. Таблица 8-13 поможет определить создателя предмета. Затем также определите трех последних владельцев, надписи на магическом предмете (возможно, его создателем, а также каждым владельцем), языки этих надписей, название предмета, его упаковку (содержится ли он в грубом железном сундуке или красивой лакированной шкатулке), его личность, мотивацию и внешний вид (хорошо сделан или грубо, магом или шаманом). Обратите внимание на историю предыдущих владельцев и тех, кто хочет им владеть: ищут ли они (или еще, кто) его по-прежнему, или он был забыт? Наконец, в последнюю очередь, вы должны определить магические способности предмета.

Таблица 8-13: Создать предмета

Бросок	Результат
1.	Слабый волшебник, играющий силами за пределами своих способностей
2.	Знаменитый сильный волшебник
3	Странствующий жрец
4	Могущественный жрец, глава веры
5	Демон, ищущий выход из тюрьмы
6	Дьявол пытающийся выслужиться перед более могущественной сущностью
7	Бог вырастил магический предмет, зная, что он будет использован в последние дни с определенной целью
8	Рождающийся полубог, чьи сны на далеком плане создали магический предмет из небытия
9	A thief and magician working together, who intended to use the item on a great heist
10.	Военачальник приказал создать предмет, для завоевания целых народов.
11.	Колдун, не сумевший найти любовь, выковал предмет из горечи.
12.	Разумный единорог
13.	Могущественный элементаль с магическими способностями.
14.	Шаман племени
15.	Задумчивая ведьма
16.	Седьмой сын седьмого сына.

Глава Девять

Монстры

Это мир, где из уст человека можно узнать больше, чем из чернил пера, а точное знание - редкая и ценная вещь.

Таким образом, и рефери, и игроки знают существ в своем городе и окружающих местах, но какие прячутся за следующим горным перевалом, остается загадкой.

DCC отказывается от традиционных предположений о монстрах. Нет никаких «обычных» монстров. Орки, живущие в одном регионе, могут отличаться от орков в другом регионе, и все статистические данные о монстрах, представленные здесь, являются локальными вариациями. Это мир, в котором из уст в уста можно узнать больше, чем из письменного слова, а точные знания - редкая и ценная вещь. Таким образом, и рефери, и игроки знают существ своего города и окружающих долин, но какие монстры прячутся в следующем горном перевале, остается загадкой.

Сделаем монстров загадочными

Ключевым элементом опыта игроков в DCC является чувство удивления. Ваша задача как рефери - передать «чувство неизвестности», которого было так легко достичь, когда мы были детьми, которые не знали всех правил. Один из способов добиться этого - сделать монстров загадочными. Чем меньше игроки могут предсказать особенности столкновения и чем больше они зависят от слухов, легенд и знаний, тем более захватывающими будут их встречи - независимо от характеристик монстров.

Это ощущение неизвестного имеет историческую основу. Доступность информации в средневековом феодальном обществе была строго ограничена. В вашем игровом мире нет интернета. Бумага дорога, печатных станков нет, а на изготовление одной книги у писца уходит почти год. Большинство людей неграмотны; нет механического транспорта, нет дальней связи и нет фотографии.

Поток информации в средневековой уделе не точнее, чем-то, что можно передать устно, без иллюстраций, пересказывая друг другу, со скоростью человека, идущего или, самое большее, верхом на лошади. Другими словами, информация редкая и обычно неточная. Помните, как вы в детстве играли в сломанный телефон? За исключением того, что ваш персонаж лично испытал, каждый клочок доступной ему информации передается таким образом.

Этот мысленный эксперимент показывает границы знаний людей о монстрах. Обычные люди, включая персонажей игроков, почти ничего не знают о большинстве монстров. При столкновении с монстром крестьяне убегают, а не сражаются, поэтому они не знают, какими возможностями обладает монстр.

Если вы хотите, чтобы ваша приключенческая игра в жанре фэнтези была фантастической, помните: монстры должны быть загадочными.

Описания

Никогда не описывайте монстра, используя конкретное слово («гоблин» или «орк»). Лучше используйте внешний вид (человекообразное существо четырех футов высотой с зеленой кожей и острыми ушами»). Пусть игроки изучат возможности и характеристики монстров на собственном опыте. Они могут называть этих существ, как сочтут нужным, но имена должны даваться ими, а не вами

Определенные слова имеют особое значение для искателей приключений (и игроков), но являются очень общими терминами для крестьян. Например, старейшина деревни опишет любого монстра «демоном». Это и водный демон, в близлежащем озере, и люди-демоны в лесу, и демон-паук, которого как слышал его троюродный брат, видели в скалах на севере. Они все для него «демоны».

Местные особенности

Подобно тому, как люди одной нации могут быть умнее, выносливее или опаснее своих соседей, у монстров также могут быть местные вариации. По мере того как ваши персонажи путешествуют по новым местам, меняйте монстров. Пусть они станут быстрее, сильнее, осторожней и опаснее - пусть будут вариации.

Уникальные монстры

Есть ли в вашем мире больше одного минотавра? Есть больше одного единорога или одной химеры? Имеет ли это значение для фермера с знанием о мире вокруг на десять миль? Вы можете сделать монстров более уникальными. Независимо от того, являетесь ли вы рефери, описывающим существо, или NPC, говорящим с персонажами игроков, напоминайте себе об этом. Для любого крестьянина этот минотавр — это единственный минотавр в мире. Опишите его так, и его важность возрастет в сознании ваших игроков. Они будут задаваться вопросом, действительно ли существует только один минотавр.

Имена монстров

Разумные монстры не обязательно должны быть «орками», «гигантами» или «единорогами». Скорее, у них могут быть свои слова, которые они используют для обозначения самих себя. А так же местные крестьяне. Для некоторых классов монстров в мире может не быть общего термина. Минотавров нет - есть только Морнот Бычьеголовый.

Описание схваток

Хотя приведенные ниже параметры монстров — это стандартные разновидности многих классических гуманоидов, рекомендуется менять их 3 способами.

1. Редкость - это самая суть фэнтези. Какая из этих схваток звучит интереснее?

"На караван напали двадцать гоблинов."

"На караван совершили набег множество грязных разбойников в кожаных доспехах во главе с невысоким краснокожим существом в темном плаще."

Сложность каждой встречи одинакова, но последняя более фантастична. Сделайте гуманоидов редкими. Пусть они возглавят отряды опасных людей или живут в волшебных местах.

2. Визуализация приносит страх. Используйте визуальные описания чтобы изменять встречу, даже если сложность встречи такая же. Какая из этих встреч кажется более интересной?

"В пещере шесть гоблинов, они бросают кости, чтобы скоротать время."

"Несколько фигур выступают вперед из темных теней пещеры, обнажая тощих людей с оранжевой кожей с острыми клыками и светящимися глазами."

3 В приключениях главное неизвестность. Хотя визуальные описания могут подсказать, силен ли враг, точный уровень силы монстра должен быть неизвестен. У людей и гуманоидов могут быть уровни классов. Кобольдов может возглавить кобольд-волшебник 6 уровня, выглядящий как его собратья. Игроки не знают слаб или силен ли враг.

Разнообразные гуманоиды

Обычные враги низкого уровня это классические гуманоидные архетипы кобольдов, гоблинов, орков, гноллов, багбиров и огров. Лучше изменить их, чтобы привнести в вашу игру чудо. Некоторые простые изменения, такие как цвет кожи или внешний вид, могут иметь большое значение в игре.

Автор рекомендует отличный справочник Джеймса Рагги *Генератор случайных эзотерических существ* для вдохновения в дизайне монстров. Эта книга доступна везде, где продаются продукты Goodman Games. Тут есть таблицы, чтобы изменить гуманоидов в ваших приключениях. Для любого «обычного» гуманоида, такого как гоблин или орк, мы рекомендуем бросить один раз по каждой из следующих таблиц, чтобы придать ему определенную загадочность в вашей игре. Многие из этих вариаций могут привести к изменениям характеристик, если вы сочтете это необходимым, или просто визуально.

Table 9-1: Humanoid Skin Color

D20

1. Chalky white
2 Albino
3 Pitch black
4 Dark gray
5 Light gray
6 Sky blue
7 Navy blue
8 Crimson red
9 Bright red
10 Yellow
11 Orange
12 Green
13 Brown
14 Purple
15 Translucent
16 Completely transparent
17 Human skin tone
18. Torso different than limbs; roll again twice, once for torso and once for limbs
19. Head different from body; roll again twice, once for head and once for body
20. As per typical specimen of that type

Table 9-2: Weaponry

d8

1. Unintelligent; can do little more than hurl stones
10. Net and spear
11. Fights with two weapons (long sword and dagger)
4 Bow and dagger
5 Sling and club
6 Sword and shield, with metal armor and heraldry, as a knight-ed order of humanoids
5 Javelins (6 each)
6 Two-handed battleaxes and swords

Table 9-3: Appearance

2d20

2. Dots or spots (as a giraffe)
3 No hair whatsoever
4 Hair in topknot
5 Thick, bushy beard
6 Bald head
7 Long mustache
8 Unusual facial hair: (1) handlebar mustache, (2) Fu Manchu mustache, (3) sideburns, (4) goatee
9. Glowing eyes
10. Three eyes
11. Blind: (1) white eyes, (2) eyes overgrown with skin, (3) ceremonial patches, (4) eye sockets empty with a 90% chance of "sight" through alternate source: (1) echolocation, (2) acute sense of smell, (3)heat sense, (4) ESP
12 Cyclops
13 Large, unblinking fish-like eyes
14 Glowing aura
15 No ears
16 Elephantine ears
17 Gills on neck and webbed appendages, with amphibious capability
18 Extra digit on hands and feet
19 Enormous claws on hands and feet
20 Extra joint in arms
21 Short and stocky
22 Corpulent
23 Well-muscled
24 Thick fur or long hair
25 Skinny
26 Fanged
27 Tusks
28 Horns: (1) as a bull, (2) as a ram, 6 as a goat, (4) as a demon
29 Unusual legs: (1) backward-bending, (2) only one leg (hops), (3) four legs, (4) very long
30 Long snout
31 Neanderthal physique (slouched, pronounced brow, knuckles drag on ground, etc.)
32 Monkey-like posture, face, and tail; able to climb walls
33 Gigan-tic—double normal size (8'-tall gob-lins!)
34. Unusual hair color: (1) blonde, (2) red, (3) brown, (4) green
35. Shy and furtive
36. Sickly: boils, feverish, weak
37. Stripes (as a zebra)
38. Skin covered in suckers (as an octopus)
39. Feathered
40. Cloven hooves

Table 9-4: Unusual Properties or Behaviors

d14

1 Wears strange animal skins not from this world
2 Refuses to fight back
3 Are always encountered herding a domesticated animal (goat, pig, chicken, sheep, etc.)
4. Rides bareback on giant steer, bears, frogs, lizards, snakes, deer, etc.
5. Forces slaves to fight for them
6 Would rather barter than fight
7 Fascinated with jewels, metal weapons, helmets, leatherworking, shoes, etc.
8. Prophesied a great hero to rescue them from bondage…who resembles a player character
7. Speaks a racial language other than their own (e.g., goblins that speak the kobold language)
8. Scared of the dark (or light)
9. Speak only in whispers
10. Never surrenders
11. Psychic
12. Chants in a strange rhythm as they work or fight

"For a half-orc, she really has a lot of charisma!"

Разнообразная нежить

В до жанровом фэнтези-литературе представлен ряд «неживых» существ, не похожих на обычных монстров современных ролевых игр. Немертвый может означать «вернулся из могилы», но это также может означать «без души», «вечный или бессмертный» и «выживание только силой воли». Кроме того, качества неживого существа часто связаны с его природой и чертами, когда оно было живым. Не все скелеты одинаковы!

Автор предлагает учитывать это разнообразие при заселении ваших подземелий. Подумайте о том, чтобы определить характеристики нежити (здоровье, атаку и т. д.) независимо от физической формы, а в зависимости от ее способностей при жизни, а затем применить соответствующий внешний вид и способности, соответствующие тематике или настроению игры. Например, великий колдун, ставший нежитью с помощью силы воли, может иметь разлагающееся зомби-подобное тело, в то время как бездушный король фей, который живет вечно, окружен холодным воздухом.

Кроме того, наделите нежить способностями на основе их жизненных качеств. Крестьяне становятся обычными скелетами. Но труп волшебника, возвращенный к жизни в виде скелета, мог сохранять некоторую способность читать заклинания. Огромный зомби может помнить воинские навыки, которыми он когда-то обладал.

Помните: нет монстра страшнее неизвестности. Десять скелетов пугают. Десять прекрасно сохранившихся девушек, их пышные формы теперь заключены в холодную белую кожу и пустые глаза, пугают еще больше.

Table 9-5: Physical Appearance of Un-dead

d20

1. Skeletal
2. Mummified
3. Emaciated, old, withered
4. Decayed and corpse-like; zombie
5. Partially preserved, partially decayed
6. Ashen-skinned and gray-eyed
7. Misty and translucent
8. Wrapped in chains
9. Retains appearance at moment of death (bloody wounds, terrified face, gasping for air, eternally drowning, etc.)
10. A trapped soul; ghost-like
11. A dark, polluted soul; a shadow form
12. Pieces and parts
13. Visible only in bright light or perfect darkness
14. Crazed and insane-looking
15. Perfectly preserved but ice-cold to the touch
16. Excoriated; muscular
17. Disemboweled
18. Appears normal but radiates an unholy air; dogs bark, horses jump, etc.
19. Vampiric – fangs, stark skin, etc.
20. Bestial

Table 9-6: Traits or Properties of Un-dead

d20

1. Energy-draining touch (ability score damage; Will save resists)
21. Level-draining touch (lose XP; Will save resists)
3 Searing gaze (1d6 damage with a look)
4 Touch of cold (1d4 damage; immune to fire spells)
5. Chill aura (all within 100' take 1d4 damage; immune to fire spells)
5. Blood drain (causes 1d4 damage + 1 Stamina point each round)
6. Flight
7. Transformation (rat, cat, bat, wolf, worm; or mist, dust, spirit; etc.)
8. Extraordinary strength (Str 22+)
10 Swift (2 actions per round)
11 Slow (1 action every 2 rounds)
12 Immune to non-magical weapons
13 Immune to non-silvered weapons
14. Resistant to spells (50% chance of any spell not affecting it)
15. Cannot be killed without special ritual (stake through heart, exorcism, destruction of phylactery, form burned in fire, etc.)
16. Paralysis with touch (Will save to resist)
17. Translucent/transparent/invisible
18. Issues a curse with every strike (see Appendix C)
19. Casts spells as wizard of level 1d4+1
20. Continues to worship a dark god in undeath; casts spells as cleric of level 1d4+1; can turn living as a cleric turns unholy

Изначальные слуги хаоса и закона

В другом месте космоса за пределами человеческого разума сражаются армии Закона и Хаоса. На материальном плане, где обитает человек, в наши повседневные дела проникают слуги космических сил. Отправленные на Землю из нижних измерений в войне Закона и Хаоса, порождают разбавленных потомков, которым не хватает чистой энергии изначальных, но все же сохраняют некоторую искру потустороннего.

С 1% шансом любое законное или хаотичное существо будет примером вечной борьбы и, имеет черты, присущие его первоначальному космическому воплощению из-за пределов материального плана. Эти существа известны как изначальные. Например, изначальный василиск будет обладать чертами василиска, когда он впервые прибыл из другого плана.

Изначальные имеют на 50% или больше здоровья, чем обычно, они сильнее, умнее и, как правило, имеют магические способности. Они часто могут ступать между своим исходным планом и материальным. Изначальные хаоса сильно мутируют, а законные будут чистыми, нестареющими, воплощениями.

Будьте изобретательны используя изначальных, рассматривайте их как фантастическую встречу.

Старейшие

Смертные существа, возникшие на материальном плане, происходят от чистокровных особей, обитающих в отдаленных долинах, окруженных непроходимыми пиками. Это предки всех известных монстров, их называют старейшие, мудры, терпеливы и бессмертны. Иногда могут пойти в людские земли и наблюдать за развитием своих потомков.

Существует 1% шанс, смертное существо будет старейшим. Он обладает более высоким интеллектом и часто проявляет особую мудрость для своей расы.

Например, старейший орк может быть великим мастером оружия, владеющим булавой так, как ни одни дрогой орк. Несмотря на свою немощь и возраст, старейший орк получает +10 к броскам атаки и сражается с такой силой, что любой орк захочет тренироваться у его. Старейшая мантикора может иметь больные лапы, но когда она взлетает, то маневрирует с такой грацией, что может уклоняться от стрел (при полете +10 КБ), и никакая другая мантикора не может ее превзойти.

Старейшины знают великие тайны прошлого и разбираются в истоках себе подобных. Они знают истоки внутрирасовых споров и помнят самое начало.

Fallible Fiends

Demons have personality quirks, too. There is a 5% chance that any given monster has an unusual trait. Here are 12 ideas:

Table 9-7: Unusual Traits

d12

1. Sneezes constantly
2 Smells like butter
3 Strange warts
4. Incredibly ugly – the ugliest example of that creature the heroes have ever seen
4. *Bad* halitosis
5. Alopecia (And yes, before you ask, there is such a thing as a self-conscious pit fiend with a comb-over…)
6. A bad flu – coughing, sneezing, runny nose
8 Flatulent
9 Loquacious
10 Toothless
11 Whistles incessantly
12 Two left feet

Монстры не играют по правилам

Зачем им? Конан не знал, с каким мерзким чудовищем столкнется и преодолеет ли меч его колдовство. Он не боялся созданий из плоти, но по праву боялся сверхъестественного. Монстры и магия не связаны теми же законами, что и смертные. Следующие существа являются примером этого; надо учитывать это в собственных существах и столкновениях.

Заклинатели, люди или чудовища по своей природе, должны иметь способности, недоступные игрокам. Это не другие заклинания отличные от заклинаний персонажей. Это скорее некая уникальная сила, дающую зацепку для сюжета, заставляя персонажей игроков искать персонажа-волшебника как союзника, наемника или заложника. На следующей странице находится таблица вдохновения, но эти силы не должны быть заклинаниями. NPC должен иметь возможность использовать эти способности с предсказуемостью и точностью, чего не могут персонажи игроков. Вам предстоит самим додумать эти идеи. Можно применить к любому волшебнику, колдуну, шаману, ведьме, чернокнижнику, жрецу, лидеру культа и т.д.

Смертельная агония

Необычные существа могут оставаться необычными даже после смерти. Пусть некоторые существа имеют тайну даже в своей смерти. Случайным образом генерируйте смертельные агонии по таблице ниже. Они очень подходят для магов, жрецов, демонов, внепланарных монстров и странных заклинателей.

Таблица 9-8: Уникальные силы

d12

1. Исцелить любые раны или травмы определенного вида (вернуть слепому зрение, позволить хромому снова ходить, перевязать любые раны и т. д.)
2. See the future, either completely or a particular slice (i.e., see a character's doom, his future love, his descendents, his last breath, etc.), through some specific method (read palms, tea leaves, entrails, etc.), or simply via a third eye
3. Grant life to an unliving thing (i.e., allow the creation of Pinocchio-type creatures, animate a golem, etc.)
4. Restore life to a dead creature (either permanently or temporarily, and not always with completely desirable results; i.e., the wounds of the dead creature may not be healed in the process)
5. Speak with the dead, sometimes with conditions: only bodies occupied by the character's same soul, only ghosts that still walk the earth, only ancestors of the character, only if the body is present, only those dead that are now un-dead, only souls that have never been resurrected, etc.
6. Travel to distant realms, sometimes with specific condi-tions: only the realms of the dead, only the lands of the angels, only the elemental planes, etc.; but generally with flawless accuracy and at-will
7. Tame animals, monsters, un-dead, etc.
8. Cancel curses, restore good fortune, or end bad luck
9. Control the weather, in ways either small or large
10. Know the past of a person or item or animal by touching it or simply by description (i.e., reciting the complete his-tory of a person's life story, or the provenance of an item including all owners since it was created, etc.)
11. Locate missing people
12. Summon monsters from beyond

Таблица 9-9: Смертельная агония

d12

1. Corpse dissolves into oily stain
2. Skin blackens
3. Skin withers and desiccates
4. Corpse dissolves into puddle of water
5. Skin turns deep red or yellow
6. Creature turns to ashen mold of its living shape; when touched, ash collapses into pile of dust
7. Flash of heat causing sunburn to nearby characters, then creatures dissolves into mist
8. Body vanishes with no trace
9. Puff of smoke then body is gone
10. Ghost of fallen creature rises, incorporeal and angry, then is painfully sucked into the ground, clearly destined for some subterranean hell
11. Earth opens to swallow body, then re-seals to conceal it
12. Shadowy simulacrum of creature rises into sky to disappear

Баланс схваток

Современные ролевые игры включают сложные правила для определения уровней столкновений, сложности задачи и другие системы для баланса схваток. Эти правила не отражают красоту классического фэнтези! В DCC RPG нет таких правил, кроме общих правил костей здоровья и уровней подземелий. Пусть персонажи сами узнают, когда атаковать, отступать или ждать, пока не достаточно сильны, чтобы победить. Если они не учатся, пусть пострадают от последствий.

Критические удары у монстров

.

Монстры тоже наносят критические удары. Натуральные 20 при броске атаки монстра наносят критический урон. Некоторые монстры делают критические удары при более широком диапазоне значений, как указано в описании. Ниже написаны критический кубики у разных монстров. Таблица критических ударов совпадает с таблицами игроков для гуманоидов, которые используют оружие, но во многих случаях существуют специальные таблицы критических ударов для определенных типов монстров, как показано ниже.

Модификатор Удачи игроков всегда меняет результат критического кубика монстра. Положительный модификатор Удачи уменьшает бросок монстра, а отрицательный дает бонус к результату монстра.

Обратите внимание, что чрезвычайно сильные монстры, сражающиеся со слабыми игроками, часто вызывают мгновенную смерть при критическом попадании. (драматично описанное рефери) Точно так же слабые монстры, сражающиеся с мощными игроками, могут не иметь возможности нанести критические удары.

Таблица 9-10: Матрица критических кубов монстров

КЗ монстра	**Зависимость от типа монстра**					
	Гуманоиды с оружием*	**Драконы**	**Демоны**	**Гиганты**	**Нежить**	**Остальные**
Меньше 1	III/d4	DR/d4	DN/d3	–	U/d4	M/d4
1	III/d6	DR/d6	DN/d4	–	U/d6	M/d6
2	III/d8	DR/d8	DN/d4	–	U/d6	M/d8
3	III/d8	DR/d10	DN/d4	–	U/d8	M/d8
4	III/d10	DR/d12	DN/d4	G/d4	U/d8	M/d10
5	III/d10	DR/d14	DN/d6	G/d4	U/d10	M/d10
6	IV/d12	DR/d16	DN/d6	G/d4	U/d10	M/d12
7	IV/d12	DR/d20	DN/d8	G/d4	U/d12	M/d12
8	IV/d14	DR/d20	DN/d8	G/d4	U/d12	M/d14
9	IV/d14	DR/d24	DN/d10	G/d4	U/d14	M/d14
10	IV/d16	DR/d24	DN/d10	G/d4	U/d14	M/d16
11	V/d16	DR/2d14	DN/d12	G/d4	U/d16	M/d16
12	V/d20	DR/2d14	DN/d12	G/d6	U/d16	M/d20
13	V/d20	DR/d30	DN/d14	G/d6	U/d20	M/d20
14	V/2d10	DR/d30	DN/d14	G/d7	U/d20	M/d20
15	V/2d10	DR/2d16	DN/d16	G/d7	U/d24	M/d20
16	V/2d12	DR/2d16	DN/d16	G/d8	U/d24	M/d24
17	V/2d12	DR/2d20	DN/d20	G/d8	U/d30	M/d24
18	V/2d14	DR/2d20	DN/d20	G/d10	U/d30	M/d24
19	V/2d14	DR/3d20	DN/d24	G/d10	U/d30	M/d30
20	V/3d10	DR/3d20	DN/d24	G/d12	U/d30	M/d30
21+	V/3d10	DR/4d20	DN/d30	G/d12	U/d30	M/d30

** Включая орков, кобольдов, гоблинов, багбиров, лизардменов и прочих.*

Таблица критических ударов DR: драконы

Бросок	Результат
1 и меньше	Дракон задевает цель своей шипастой шкурой. Эта атака наносит + 1d6 урона.
2.	Дракон давит персонажа пастью голову! Он ошеломлен и падает вниз инициативы до конца боя.
11.	Дракон бьет игрока по ногам, сбивая с ног. Его скорость снижается на -5' до исцеления.
12.	Дракон бьет по оружию персонажа. Персонаж получает половину урона, но делает противостоящую проверку силы против дракона. Считайте силу дракона равной 10 + КЗ. Если проверка не удалась, дракон хватает оружие и швыряет его на 3d10x10'.
13.	Удар по щиту! Обычный урон и щит разрушен. Если нет щита, эта атака наносит + 1d6 урона.
14.	Чешуя, зуб или коготь застряли в груди персонажа! Эта атака наносит + 2d6 урона плюс еще 1d6 урона в следующем раунде.
15.	Дыхание дракона! Слюна, смешанная с особым компонентом дыхания дракона, наносит еще 1d8 урона и любые другие дополнительные эффекты дыхания (яд, сон и т.), если допустимо.
16.	Рука вырвана из плеча! Дракон отбрасывает руку. Эта атака наносит + 1d12 урона, и рука навсегда отсутствует, если не восстановлена и не исцелена магией.
17.	Хвост-праща! Дракон обвивает персонажа своим хвостом и кидает его вдаль. Персонажа отлетает в случайном направлении на 3d6x10'. Если на пути находится стена или другое препятствие, персонаж врезается в нее. Игрок получает обычный урон от удара плюс еще 1d4 урона за каждые 30' (или его часть), на которые он брошен, плюс еще 1d6, если он попадает в стену или препятствие.
18.	Комбинированный удар! Обычный урон, и дракон наносит вторую атаку того же типа.
19.	Пронзите глотку! Персонаж не может говорить, пока не исцелится, и проводит следующий раунд, пытаясь дышать (не может действовать).
20.	Дракон бьет в коленную чашечку. Скорость сокращается вдвое, и эта атака наносит + 1d10 урона.
21.	Внушающий трепет удар! Атака наносит + 1d12 урона, и все ближайшие союзники цели должны пройти проверку морали. Игроки делают спасбросок воли (Сл 10 + КЗ дракона) или получает штраф -2 к своим оставшимся атакам в этом раунде.
22.	Комбо-атака дыханием! Дракон показывает небольшую часть своей силы персонажам. Это не засчитывается в его ежедневное использование дыхания. Игрок получает обычный урон плюс удар дыханием с половиной обычного урона - в большинстве случаев это означает половину урона при неудачном спасброске и четверть урона при удачном.
23.	Дракон пронзает персонажа одной его ног и идет дальше. Персонаж пытается освободиться. Атака наносит + 2d12 урона, и персонаж может освободиться только при успехе проверки ловкости со Сл 16. Игрок не может выполнять действий, пока не освободится, и движется вместе с драконом.
24.	Дракон завершает свой удар мощным ударом головой! Персонаж отправляется в полет на 2d4x10' от дракона и получает дополнительный +3d6 урона от удара головой и последующего падения.
25.	Дракон сгибает ногу персонажа так, как это никогда не предполагалось, ломая ее пополам. Движение персонажа уменьшается вдвое, и он получает еще 2d6 урон.
26.	Дракон прижимает персонажа одной лапой, прежде чем ударить другой. Дракон наносит + 1d6 урона и получает бонусную атаку когтями с +4 к попаданию.
27.	Ломающий кости удар! Дракон хватает за ногу персонажа, поднимает его и сбивает с ног на землю. Эта атака наносит + 1d16 урона, и персонаж должен сделать спасбросок стойкости (Сл 15 + КЗ) или теряет сознание.

Таблица критических ударов DR: драконы (продолжение)

Бросок	Результат
28.	Колючие шипы из чешуи пронзают персонажа в 1d7 местах. Длинная, острая, похожая на копье чешуя дракона ранит персонажа, проникая в несколько важных органов. Персонаж получает двойной урон, и если он выживет, его сила и ловкость снижается до 1, поскольку его органы выходят из строя один за другим. Персонаж теперь прикреплен к дракону (его голове, когтю, крылу или любой другой части, которой дракон атаковал). Дракон должен потратить следующую атаку этой конечностью, чтобы оторвать кровоточащего персонажа, прежде чем снова использовать ее для атаки. Как только персонаж отделен, он получает 1d8 урона в раунд от сильного кровотечения. Только магическое исцеление может остановить кровотечение и предотвратить смерть.
29.	Дракон цепляет персонажа своими крылом и делает рывок. Персонаж получает еще + 2d8 урона и автоматически оглушается на 1d4 раунда.
30.	Дракон хватает игрока своим хвостом и начинает сжимать, как анаконда. Игрок получает еще 1d8 сокрушающего урона. Он удерживается на месте и задыхаться. Персонаж делает спасбросок стойкости каждый последующий раунд (Сл равна 10 + КЗ дракона) или умирает от удушья. Персонаж не может двигаться, пока не преуспеет в противостоящей проверке силы (сила дракона 10 + КЗ). Дракон не может использовать свой хвост для атаки, пока удерживает игрока.
31.	Дракон одной лапой держит игрока, а другой отрывает ему конечности. Персонаж теряет 1d3 + 1 конечности, получая еще 1d14 урона за каждую потерянную конечность. Вероятно, персонаж будет парализован. Дракон начинает глотать конечности. Конечности могут быть восстановлены только если извлечены из пищевода дракона, а затем магическим образом прикреплены обратно.
32.	Дракон вонзает коготь/зуб/шип в персонажа и измельчает внутренние органы. Он получает еще 1d16 урона и оказывается прижатым к месту и не может предпринимать никаких действий. В следующем раунде дракон завершает эту атаку, вырывая внутренности персонажа. Персонаж выпотрошен. Он автоматически умирает за 1d4 раунда, истекая кровью. Дракон может швырнуть внутренние органы в другое существо, заставляя пройти проверку морали со Сл 20.
33.	С поразительной точностью дракон вырывает персонажу оба глаза одним ударом. Персонаж не получает дополнительного урона, но навсегда ослеплен. Дракон бросает глаза обратно персонажу, но он в своем новом незрячем состоянии не видит, как они катятся.
34.	Дракон проглатывает персонажа за один массивный укус. Персонаж получает обычный урон и попадает в глотку дракона. Теперь он автоматически получает дополнительный 3d8 урона каждый раунд от удушья, сжатия и желудочного сока. Если персонаж преуспевает в проверке силы со Сл 22, он может заставить свои руки двигаться против сокрушительной силы живота дракона, позволяя совершить какую-либо атаку (например, вытащить кинжал, чтобы попытаться пробиться к выходу), но он не может быть освобожден, пока дракон не будет убит, и он не будет вырезан.
35.	Острые, как бритва, когти дракона (или зубы, шипы, в зависимости от ситуации) рассекают персонажа в идеальной точностью, разделяя его тело на три равные части. Мгновенная смерть!
36.	Применяя сложный драконий маневр, дракон применяет «оружие обратного дыхания», выдыхая короткими импульсами, а затем немедленно вдыхая. Эта сфокусированная атака идет в счет ежедневного использования дыхания. Персонаж получает обычный урон, плюс полный урон дыханием (разрешён обычный спасбросок). Нет области действия, так как дракон использует дыхание на доли секунды для атаки.
37.	Дракон прижимает персонажа к земле, ломает его грудную клетку и вырывает сердце. Персонаж умирает мгновенно. Размахивая сердцем как дробящим оружием, дракон совершает одну бесплатную атаку лапой против ближайшего союзника игрока, разбрызгивая сердце на союзника.
30+	Дракон невероятным ударом разбивает голову персонажа на осколки, вызывая мгновенную смерть. Каждый, кто становится свидетелем атаки, проходит проверку морали против Сл 25 или бежит (для слуг) или оставаться ошеломленным и неподвижным в следующем раунде (для персонажей игроков). Дракон совершает свободную атаку когтями против ближайшего персонажа и может продолжать совершать дополнительные атаки когтями, пока не промахнется.

Таблица критических ударов DN: демоны и дьяволы

Бросок	Результат
1 и меньше	Колющий удар. Персонаж получает дополнительно 1d8 урона.
2.	Сжигание жизни. Персонаж навсегда теряет 2 здоровья.
3	Удар головой. Персонаж получает еще 1d10 урона.
4	Сильнейшее сжигание жизни. Персонаж навсегда теряет 4 здоровья.
5	Искажение. Персонаж получает искажение, как волшебник, читающий заклинания. Бросьте 1d10 по таблице искажения. Если демон имеет 5 КЗ или меньше, используйте таблицу незначительных искажений; если 6-10 КЗ, то значительных; если 11+ КЗ, то сильнейших.
6	Старение. Персонаж мгновенно стареет на 1d10 лет. Если совокупное старение от этого и других эффектов превышает 20 лет, он получает штраф -1 ко всем физическим характеристикам.
7	Адское ослабление I. Игрок теряет 1d4 характеристик в течение недели. Определяется случайным образом: (бросок 1d5) (1) сила, (2) ловкость, (3) выносливость, (4) интеллект, (5) личность.
8	Рана души. Персонаж теряет 1 опыта от обжигающего душу прикосновения демона.
9	Обмен души. Душа персонажа заменяется душой, уже принадлежащей демону. Демон овладевает душой персонажа, а его тело теперь контролируется другим. Физические характеристики персонажа остаются неизменными, но интеллект, личность и удачу перебрасываются с 3d6. Персонаж теряет все свои обычные воспоминания и получает воспоминания души, находящейся сейчас в его теле, включая последние воспоминания об адских муках. Он сохраняет свои классовые способности и тренировки, но его новая характеристика может изменить бонус, с которым он использует свои способности. Персонаж может вернуть свою украденную душу, только отправившись на домашний план демона и вернуть ее. Рефери может придумывать новую историю для души, находящейся теперь в его теле.
10.	Двойное искажение. Персонаж получает два искажения, как волшебник, читающий заклинания. Бросьте дважды 1d10 по таблице искажения. Если демон имеет 5 КЗ и меньше, используйте таблицу незначительных искажений; если 6-10 КЗ, то значительных; если 11+ КЗ, то сильнейших.
11.	Адское ослабление II. Игрок немедленно теряет 1 очко характеристик навсегда. Определяется случайно: (бросок 1d5) (1) сила, (2) ловкость, (3) выносливость, (4) интеллект, (5) личность.
12.	Сжигание удачи. Прикосновение демона приносит персонажу неудачу! Он теряет 1 очко удачи. Полурослики и плуты могут вернуть эту удачу обычным для своего класса способом.
13.	Сильная рана души. Персонаж теряет 3 опыта от обжигающего душу прикосновения демона.
14.	Астральный дрейф. Душа персонажа плывет по астральному плану! Персонаж падает на землю без сознания, и его нельзя оживить, пока душа не будет найдена и не возвращена в тело.
15.	Заключение. Удар демона рвет узы, держащие его на этом плане, персонаж же ограничен ими. Он видит вокруг себя круг пламени, излучающий черную энергию. Круг примерно 5' в диаметре и удерживает персонажа внутри. Считается сильной магией (проверка заклинания 25 для рассеивания). Персонаж не может пройти через круг никакими средствами, пока не развеян, или персонаж освобожден или «изгнан» обратно обычное состояние. Демон же, свободен от заключения или изгнания на этом плане. Может вернуться на свой родной план по желанию.
16+	Изгнание. Удар демона изгоняет персонажа на домашний план демона! Персонаж исчезает из поля зрения, когда его немедленно переносит в мир демона. По сути, персонаж выбывает из игры, если его союзники немедленно не последуют за ним, чтобы спасти его.

Таблица критических ударов G: гиганты

Бросок	Результат
1 и меньше	Сокрушительный удар. Эта атака наносит + 1d8 урона, и позвоночник персонажа сжимается. Персонаж навсегда теряет 1d6 дюймов роста.
2.	Сломанная рука. Эта атака наносит +1d10 урона и одна рука покалечена. Персонаж *навсегда* теряет 1 силу (рука никогда не восстанавливается в исходное состояние должным образом), руку нельзя использовать до излечения.
3.	Сломанная нога. Эта атака наносит +1d10 урона и одна нога искалечена. Персонаж навсегда теряет 5′ скорости (нога никогда не заживает до конца) и движется с половинной скорости до излечения.
4.	Раздавленная грудь. Эта атака наносит +1d12 урона и грудь ломается. До полного излечения любой вид напряжения (бой, бег, плавание, прыжки и т. д.) требует спасброска стойкости со Сл 6. При провале 1 выносливости теряется навсегда (из-за повреждения органов; например, сердца).
5	Сплющить. Персонаж буквально врезается в землю от удара огромной силы, с множеством сломанных костей и несколькими сломанными ребрами. Персонаж получает еще 1d12 урона и навсегда теряет 1 выносливость.
6	Рикошет. Ошеломляющая атака гиганта отбрасывает цель на 3d30′, сталкиваясь с другой жертвой (определяется случайно). И исходная цель, и вторая получают 1d10 урона от столкновения (в дополнение к обычному урону гиганта по первой цели).
7	Невероятный удар головой. Эта атака наносит + 2d6 урона, и персонаж навсегда теряет 1 очко интеллекта. Вдобавок существует 25% шанс, что персонаж забудет последние 24 часа своей жизни.
8	Разрушение оружия. Мощный удар гиганта наносит еще 1d8 урон и раскалывает оружие и вещи персонажа. У каждого оружия и вещи персонажа есть 50% шанс быть уничтоженной; бросок для каждого предмета: доспехи сломаны (ремни порваны, пластины помяты), щиты разбиты, оружие расколото или треснуто и т. д. Магические предметы уничтожаются только в 10% случаев, а не 50%.
9	Размашистый удар. Удар гиганта обрушивается на персонажа, и он получает еще 1d8 урон и падает ничком (чтобы встать, он должен потратить свой следующий ход). Вдобавок гигант может совершить еще одну атаку, но только по *другой* цели в пределах ближнего боя и рядом с первой целью. Если вторая атака попадает, гигант может атаковать *другую* цель, и так до пяти раз в общей сложности.
10	Ноги вдавлены в землю. Удар гиганта попадает по голове, вбивая в землю, как гвоздь в доску. Персонаж получает еще 2d8 урона, и обе его ноги сломаны, когда он входит на 1d4′ в землю (уменьшается до 1d4 дюйма, если поверхность из камня). Персонаж навсегда теряет 10′ скорости и 1 ловкости (ноги никогда не заживают до конца) и временно снижает скорость до 1′ (да, один фут за раунд), пока две сломанные ноги не будут исцелены
11	Бросьте опять дважды.
12	Бросьте опять три раза.

Таблица критических ударов U: нежить

Бросок	Результат
1 и меньше	Вокруг раны самопроизвольно вырастают неестественные фурункулы. Они очень болезненны на ощупь и наносят 1 урона в любом раунде, когда персонаж проявляет физическую нагрузку (например, бег, прыжки и драки). Фурункулы можно вылечить только магическим лечением.
2	Холод от прикосновение нежити распространяется по ране. Эта атака наносит + 1d4 урона, и персонаж дрожит, шумно стуча зубами, пока не исцелится магическим образом.
3	Окоченение распространяется по ране. Атака наносит +1d4 урона, и персонаж медленно теряет чувствительность. В следующем раунде он делает спасбросок стойкости против Сл 2. При провале он парализован. Первый спасбросок прост, но в следующем раунде спасбросок против Сл 3, затем Сл 4, 5 и так далее. Если он выполнить все спасброски до Сл 20, он стряхивает онемение. Если хотя бы один провален, персонаж парализован - он нечувствителен к всем чувствам, и не может двигаться. Паралич можно вылечить любым магическим исцелением.
4	Ужас жизни после смерти заражает мысли, когда нежить смотрит прямо в глаза. Персонаж делает спасбросок Стойкости со Сл 15 или потрясен, не может двигаться и атаковать 1d4 раунда.
5	Персонаж проклят! В зависимости от его действий и интеллекта нежити, проклятие может иметь специфические условия, связанные с желаниями нежити (по усмотрению рефери; см. Приложение С). Или проклятие вызывает -1 к удаче и всем броскам, пока не будет снято.
6	Рана сразу же чернеет, и начинает распространяться ужасная инфекция. Персонаж делает спасбросок стойкости со Сл 10 или временно теряет 1d4 выносливости. Инфекция усиливается каждый день, вынуждая каждое утро делать спасбросок стойкости со Сл 10 (неудача приводит к потере еще 1d4 Выносливости), пока не вылечена магией. Персонаж не лечится, пока заражен.
7	Сверхъестественный мороз распространяется из раны паутиной, нанося 1d8 урона и вызывая сильную боль. Лед исчезает в следующем раунде, но до следующего полнолуния персонаж получает дополнительно 1 урон от всех ледяных атак.
8	Некротическая энергия вырываются из мертвеца в испепеляющей вспышке, обессиливая персонажа. Игрок временно теряет 2d4 выносливости.
9	Столкнувшись ужасом неестественной нежити, персонаж теряет душевное равновесие. Он немедленно теряет 1d4 личности и временно сходит с ума, ведя себя хаотично и странно до следующего новолуния. Контролирующий игрок должен сделать процентильный бросок перед любым действием, при 01-10 персонаж совершает ненормальное действие (как решит рефери) вместо того, что было задумано. При 11-00 происходит запланированное действие.
10	Облик гниющей нежити наводит ужас. Персонаж делает спасбросок стойкости со Сл 16, или потрясен ужасом, не может атаковать или делать что-либо, только трястись от страха 1d4 раунда.
11	Странные электрические искры вылетают из мертвеца, нанося еще 1d10 урона.
12	Атака приносит неестественную дремоту. Персонаж делает спасбросок стойкости со Сл 16 или мгновенно глубоко засыпает. Он не проснется 1d7 часов или пока его сильно не встряхнут.
13	Атака наполнена некромантической энергией, заставляющей кожу персонажа отслаиваться и гнить! Его плоть начинает отваливаться большими кусками, обнажая мышцы и кости. Это очень болезненно. Персонаж получает еще 1d8 урона и 1 личности немедленно и каждое утро после этого, поскольку его плоть медленно разлагается. Он умирает, когда его личность достигает нуля. Гниль можно остановить только с помощью сильного магического исцеления.
14	Удар нежити истощает энергию персонажа. Он временно теряет 1d4 силы и делает спасбросок стойкости со Сл 12, или теряет *еще* 1d4 силы.
15	Странная спектральная энергия бьет персонажа, делая его временно бестелесным на 1d4 раунда. Он не может двигать физические объекты, говорить, шуметь, атаковать или быть видимым при ярком свете. Он может летать со своей обычной скоростью и проходить сквозь твердые объекты с половинной скоростью. В бестелесном состоянии он считается нежиться. С шансом 1% это навсегда.

Таблица критических ударов U: нежить (продолжение)

Бросок	Результат
16	Отвратительная могильная гниль немедленно распространяется вокруг раны, нанося еще 2d6 урона и надо сделать спасбросок Стойкости со Сл 16. При провале временно теряется еще 1d4 выносливости. Гниль становится все хуже, пока не будет излечена магией, заставляя каждое утро делать спасбросок или терять еще 1d4 выносливости.
17	Кратковременное столкновение со смертью влияет на память персонажа. Он теряет всю память о последних 24 часах и делает спасбросок стойкости со Сл 16 или теряет воспоминания о 1d7 днях.
18	Удар попадает в висок персонажа и дает ему возможность увидеть свою собственную смерть в будущем. Это видение парализует персонажа страхом на 1d6 раундов.
19	Рана сразу становится темно-желтой, и персонажа поражает дурманящее безумие. Он временно теряет 1d6 интеллекта и 1d6 личности.
20	Рана принимает форму нечестивого пятна. Персонаж получает еще 1d6 урона и *отмечен*. Нежить чувствует его за много миль и атакует. Он не может спрятаться от мертвых, и они безжалостно преследуют его. Метку можно удалить только благословением, святым очищением, экзорцизмом и подобной магией.
21	Душа персонажа изранена нежитью. Он навсегда теряет 1 удачи.
22	В ране появляются отвратительные личинки. Они наносят еще 2d6 урон плюс каждый раунд 1d6 урона, пока рана не будет исцелена магией.
23	Нечестивая аура нежити заражает игрока. Он получает такую же нечестивую ауру. Любые магические *благословения* и подобные эффекты не работают, и персонаж временно теряет 1d4 личности.
24	Могильная гниль! Рана пузырится и гноится, как нечто не из этого мира. Гниль немедленно вызывает 1d12 урона и потерю 1d6 силы, рана не заживает естественным образом. Урон и потерю силы можно восстановить только с помощью магического исцеления.
25	В сверхъестественном проявлении плоть тает от раны, обнажая кости и вызывая еще 1d6 урона и 1 выносливости. Каждый раунд после этого радиус расплавленной плоти увеличивается, вызывая еще 1d6 урона и потерю 1 выносливости. Плоть продолжает таять, пока игрок не умрет. Это можно остановить только с помощью магического исцеления с проверкой заклинания 20 или выше.
26	Предсмертный хрип! Вонь нежити душит персонажа. Он падает в обморок в приступе рвоты и медленно начинает задыхаться. Он делает спасбросок стойкости со Сл 20 или теряет 1d4 выносливости. При провале он *продолжает* делать спасброски в конце каждого раунда и теряет Выносливость при провале. Так *продолжается* до успеха или он не умрет.
27	Нежить высасывает жизненную силу из персонажа. Он получает еще 1d20 урона, а нежить *лечит* такое же количество здоровья (не превышающее его исходное общее количество здоровья).
28	Увядание. Персонаж мгновенно стареет на 1d20 лет. Если результат 15 или больше, он *навсегда* теряет 1 силы, ловкости и выносливости, поскольку его тело слабеет.
29	Конец это всегда пыль: Раненая плоть рассыпается в пыль, нанося еще 2d12 урона и навсегда обезображивая персонажа. Он теряет способность использовать руку, ногу или любую другую конечность, в которую был нанесен удар. В следующем раунде область, прилегающая к ране, рассыпается в пыль, нанося еще 1d6 урона. Затронутая область продолжает расширяться, нанося 1d6 урона каждый раунд, пока персонаж не умрет. Это можно остановить только сильной магией.
30+	Нежить ищет нежить: со вспышкой густого черного дыма нежить тратит часть своей некротической энергии, поддерживающей ее, чтобы превратить игрока в нежить. Атаковавшая нежить теряет 1d6 здоровья и в результате может быть убита. Персонаж падает в мертвым, но спустя 1d6 раундов становится нежитью под контролем рефери. Бросайте 1d8, чтобы определить тип существа: (1-4) зомби, (5-6) скелет, (7) гуль, (8) призрак.

Таблица критических ударов М: монстры

Бросок	Результат
1 и меньше	Удар в грудь, ломающий ребра. Эта атака наносит + 1d6 урона.
2	Оглушающий удар! Игрок падает вниз по инициативе до конца битвы.
3	Персонаж сбит с ног и падает на землю.
4	Персонаж обезоружен. Оружие приземляется на расстоянии 1d12 + 5'.
5	Удар по руке со щитом! Если нет щита, эта атака наносит +1d6 урона.
6	Оружие застряло в груди игрока! Атака наносит +2d6 урона и еще 1d6 урона в следующем раунде.
7	Удар в челюсть! Персонаж теряет 1d8 здоровья и столько же зубов.
8	Удар ломает предплечье. Атака наносит +1d6 урона, и рука становится бесполезной до исцеления.
9	Удар по шлему! Если шлема нет, атака наносит +1d8 урона и заставляет сделать спасбросок (Сл 10 + КЗ). При провале персонаж падает без сознания.
10	Ошеломляющий удар! Мир вращается, когда монстр делает вторую атаку!
11	Удар в горло! Персонаж не может говорить до исцеления и в следующий раунд пытается дышать.
12	Удар разбивает коленную чашечку. Движение сокращается наполовину, атака наносит +1d10 урона.
13	Сокрушительный удар! Эта атака наносит +1d12 урона.
14	Оружие персонажа испорчено в результате жестокого удара*.
15	Удар по туловищу повреждает внутренние органы. Атака наносит +1d12 урона, и персонаж делает спасбросок стойкости (Сл 15 + КЗ), чтобы оставаться в сознании не смотря на боль.
16	Разрушительный удар! Эта атака наносит +1d16 урона.
17	Ахиллово сухожилие персонаж разрывается, входя обратно в бедро. Движение персонажа снижается до 5', а крик слышен за лиги.
18	Монстр хватает шею персонажа. Эта атака наносит +1d12 урона, и монстр делает вторую атаку с +4 к атаке.
19	Удар по черепу! Эта атака наносит +1d16 урона, персонаж делает спасбросок стойкости (Сл 15 + КЗ) или падает без сознания.
20	Ужасающий удар пробивает несколько важных органов. Персонаж 1d4 дня умирает медленной, мучительной смертью. Сильная магия (исцеление жрецом 3-го уровня и выше) может вылечить.
21	Удар сокрушает череп, разрушая зрительный нерв и приводя к мгновенной, постоянной слепоте.
22	Нога персонажа отрезана от его тела. Персонаж не может двигаться. Атака наносит +2d12 урона.
23	Обе руки персонажа отрываются от его тела. Эта атака наносит +3d12 урона. Исключительно жестокие монстры могут использовать руки персонажа в качестве оружия.
24	Персонаж выпотрошен. Окровавленные кишки вываливаются на землю. Персонаж проводит следующие 8 раундов, умирая, тщетно пытается впихнуть кишки обратно в свое тело.
25	Атака пробивает череп персонажу. Он теряет 1d8 интеллекта и личности. Персонаж мгновенно входит в кому.
26	Удар сдавливает горло. Персонаж тонет в собственной крови в течение 6 раундов.
27	Атака ломает позвоночник персонажа, как ветку. Атака вызывает паралич навсегда, и он наблюдает за наблюдает за продолжением битвы с пола.
28	Горло разорвано. Персонаж хрипит, а из его горла хлещет кровь. Умирает через 4 раунда.
29	Ужасный удар в грудь разрывает сердце персонажа. Немедленная и мгновенная смерть.
30+	Атака отрывает голову персонажа от туловища. Из тела вытекает кровь, и монстр переходит к следующему врагу, делая атаки, пока не промахнется.

** Магическое оружие никогда не ломается из-за этого. Вместо этого цель обезоружена, оружие отлетает на 1d10+5'.*

Сокровища

DCC RPG стремится избежать одного аспекта современного опыта ролевой игры, который автор называет «экономикой авантюриста». Одна из целей это сохранить правдоподобие с точки зрения феодально-средневекового мира кампании. В средневековье, где большинство крестьян выживают за счет сельского хозяйства или торговли, а экономика основана на бартере, монеты редки. Эта феодальная среда отправная точка для фантазийных кампаний.

Но наличие богатых авантюристов показывает логическое несоответствие средневековому миру. Если есть легкий доступ к большим богатствам, просто отправившись в приключение, почему крестьяне остаются крестьянами? Почему в целом остается аграрная культура? Если авантюристы могут забраться в гробницу и вернуться с сотнями или тысячами золотых монет. Это больше чем крестьянин увидит за всю жизнь, и даже большим чем у большинства дворян. То экономика будет склоняться к авантюристам. Зачем заниматься сельским хозяйством или даже вести неторопливую жизнь феодала, когда несколько опасных путешествий могут дать огромное богатство, большее чем накопило нескольких поколений землевладельцев?

Еще нехватка монет ставится под сомнение, когда авантюристы нуждаются в дорогих товарах и услугах. Само существование «мудрецов по найму» или рынка для продажи и покупки магических изделий поднимает серьезные вопросы о количестве денег в средневековой экономике. Если большинство крестьян видит несколько золотых монет в год, то почему волшебник берет 20, 50 или 100 золотых за одно заклинание? Если волшебный предмет стоит 5000 золотых, что продавец делает с этими деньгами? Как местный лорд чеканит такие огромные суммы? Что будет с местной экономикой, когда продавец магических предметов будет тратить 5000 золотых монет? Помните, что в средневековой экономике, по сути, нет банков, кроме нескольких государственных в столице. Бессмысленно иметь мир, в котором дорогие услуги, финансируемые авантюристами, сосуществуют рядом с предположительно феодальной экономикой.

Наконец, если монстры обладают огромным количеством золота и драгоценных камней, где они его берут и что будет экономикой, когда монстр лишается такого богатства? Если победа над монстром дает 1000 золотых, нужно спросить: откуда у его 1000 золотых? Или, говоря иначе, 1000 крестьян потеряли годовой доход из-за монстра? Само понятие «сокровищ монстров» рядом с «феодальной средневековой экономикой» вызывает много вопросов. Монстры, обладающие даже скромным количеством сокровищ, должны копить это золото веками (в случае с драконами) или грабить хранилища людей. И это хорошо помнят (т. е. все помнят летающих ящеров-колдунов, укравших все деньги герцога). Или обитать рядом с большими городами (что ставит под сомнение, как дикие монстры могут, жить рядом с цивилизованными землями). Единственный способ, что монстр обладает таким невероятным богатством, при этом существуя в феодальной средневековом мире, - это если это богатство находится в естественной форме (золотые слитки в минеральной жиле, еще не обнаруженной человеком, или необработанные драгоценные камни из пещера редких кристаллов), или в форме, не используемой человеком (т.е. пестрые раковины подземных улиток, которые дроу и дуэргары считают валютой, но по существу не имеют ценности над землей). Все другие крупные сокровищницы следует логически связать с миром (то есть, сокровище раньше принадлежало герцогу, собиралось за столетия драконьих набегов, или происходит из затерянного города Аа, упавшем в море 10000 лет назад и так далее).

Таким образом, этим длинным предисловием автор хочет сказать следующее.

Во-первых, сокровища, полученные в результате уничтожения монстров или завершения приключений, должны быть разумными в контексте средневековой экономики, то есть во многих случаях сокровища не должны быть особенно экстраординарными.

Во-вторых, основной концепцией DCC RPG является *отсутствие предсказуемости* силы противников и ценности сокровищ. Как уже подчеркивалось ранее, рефери несет ответственность за то, чтобы делать различным характер врагов и следить за тем, чтобы не было двух одинаковых столкновений. Когда дело доходит до сокровищ у игроков никогда не должно быть чувства «справедливой награды», связанного с определенными монстрами, всегда обладающими большим количеством сокровищ. Что не менее важно, они должны время от времени удивляться своей удаче, убив, например, одного гоблина, у которого оказался безупречный изумруд.

Следовательно, тут нет подробных правил распределения сокровищ для монстров В других материалах по D&D есть несколько систем по распределению сокровищ, они легко адаптируются. Всегда спрашивайте себя: «Где монстр приобрел такое богатство? И что при этом произошло с экономикой?

Циклопедия чудовищных и мирских существ

С оговоркой, что каждый монстр должен быть уникальным, рефери все равно понадобятся некоторые базовые существа, чтобы использовать их в качестве противников для героев во время игры. Более того, классические монстры служат ориентиром, по которому рефери может создавать свои творения. Вот параметры монстров для классических существ. У рефери должна быть параметры этих существ из предыдущих изданий или других игр, чтобы понимать, как их интерпретирует DCC RPG. Следуйте приведенным выше рекомендациям, чтобы сделать этих монстров уникальными в вашей игре.

Некоторые культовые монстры не представлены ниже. Хотя есть параметры для демонов, элементалей и гигантов, а также система рандомизации для драконов, тут нет параметров для дьяволов, големов, фей, личей, ликантропов, энтов, вампиров, и других классических монстров, таких как медуза, пегас, сфинкс, единорог, умертвие или призрак. То, что следует ниже, достаточно, чтобы рефери хорошо разбирался в «критериях» для своих собственных творений, а также приводил ряд примеров нетипичных существ, подходящих для кампании, вдохновленной работами из Приложения N. Поощряется индивидуальность каждой кампании, а не стандартизированные версии всех монстров. Создавайте свои параметры для оборотней, личей и дьяволов!

Goodman Games издает множество модулей приключений, разработанных для DCC RPG. Мы. рекомендуем прочитать эти модули и заметить, как мало «типичных» монстров в них. Почти все монстеры в приключений DCC RPG новые - как и должно быть в ваших приключениях!

АНДРОИД

Андроид: Иниц. -2; Атака меч +2 ближний (1d8) или жезл +4 дальний (дальность 60′, 1d4+2); КБ 18; КЗ 3d8+12; Движ. 30′; Действия 1d20; Восприятие инфразрение 60′, иммунитет к изменяющим разум заклинаниям, лечение 2 здоровья каждый раунд; Спас. Ст.+5, Реак. -2, Воля +6; Мировоззрение Н.

Андроиды почти как люди, но с эластичной кожей, черными бездушными глазами в странной металлической одежда. Созданные расой с других звезд и запрограммированные богами времени, они все еще блуждают в глубоких пещерах или охраняют давно закопанные космические корабли. Некоторые андроиды похожи на обычных людей, и раз в несколько столетий находят долгожителя, замаскированного андроида. Их внутренности сочетание механического и органического. Не действуют заклинания разума (гипноз или страх). Их тела быстро восстанавливаются. Обычно они сражаются острыми как бритва мечами или странными жезлами, горящими от прикосновения. (Они механические, а не магические, и приходят в негодность, если владелец не умеет их обслуживать.)

МУРАВЕЙ, ГИГАНТСКИЙ

Муравей, гигантский (рабочий): Иниц. +0; Атака укус +2 ближний (1d4+1); КБ 16; КЗ 1d8+2; Движ. 50′ или лазать 50′; Действие 1d20; Спас. Ст.+5, Реак. +1, Воля -3; Мировоз. З.

Муравей, гигантский (солдат): Иниц. +2; Атака укус +6 ближний (3d4+3); КБ 18; КЗ 3d8+6; Движ. 50′ или лазать 50′; Действие 1d20; Особое с 20% имеет отравленное жало (+6 ближний, урон с ядом: Стойкость со Сл 16 или 2d4 Выносливости); Спас. Ст.+7, Реак. +3, Воля -3; Мировоз. З.

Муравей, гигантский (королева): Иниц. -4; Атака укус +0 ближний (1d3); КБ 12; HD 5d8+10; Движ. 10′ или лазать 10′; Действие 1d20; Спас. Ст. +4, Реак. -4, Воля +8; Мировоз. З.

Гигантские муравьи распространены в джунглях, пещерах и болотах, где эти хищники, размером с собаку, терроризируют других существ. Их инстинктивные решения и неослабевающие усилия навести порядок заставляют уйти других существ.

Когда молодая королева созревает, ее изгоняют из муравейника, чтобы колонизировать новую территорию, с ней идет 2d6 солдат и 6d6 рабочих. Эти новые колонии часто конфликтуют за пищу и территорию с гномами, кобольдами, людоящерами или другими существами. Если колония закрепится, она быстро расширится и в течение года будут сотни рабочих и треть от этого числа солдат. Такие большие колонии вскоре становятся доминирующими формами жизни в своей области.

До 20% солдат рождаются с отравленными жалами. У их дополнительная атака жалом. Жало можно использовать только один раз в час, чтобы яд восстановился.

Гигантские муравьи распространены на далеких законных планах. Экстрапланарные гигантские муравьи, похожи на простых земных, имеют кожу из золота, серебра, бронзы или меди и больше механизмы, чем насекомые. Они издают щелкающие звуки, строят упорядоченные конструкции вокруг своего гнезда.

ОБЕЗЬЯНОЛЮДИ

Обезьянолюди из джунглей: Иниц. +2; Атака укус +4 ближний (1d4+3) или удар +6 ближний (1d6+3) или бросок камня +3 дальний (1d4); КБ 13; КЗ 3d8; Движ. 20′ или лазать 30′; Действие 1d20; Особое +10 к скрытности в джунглях; спас. Ст. +6, Реак. +3, Воля +1; Мировоззрение З.

Четырехрукая обезьянолюди: Иниц. +3; Атака укус +6 ближний (1d6+5) или удар +8 ближний (1d8+5); КБ 15; КЗ 6d8; Движ. 40′ или лазать 20′; Действие 4d20; Особое разрывать +1d8 урона, если более 2 ударов поражают цель за раунд; спас. Ст.+10, Реак. +6, Воля +2; Мировоззрение Х.

Белые обезьянолюди: Иниц. +1; Атака удар +5 ближний (1d4+2) или бросить камень +3 дальний (1d4); КБ 12; КЗ 2d8; Движ. 20′ или лазать 20′; Действие 1d20; Особое 5% есть заклинания как у жреца 2 уровня; спас. Ст.+5, Реак. +3, Воля +4; Мировоззрение Х.

Гигантские обезьянолюди: Иниц. +1; Атака укус +12 ближний (2d6+10) или удар +14 ближний (2d8+10); КБ 17; КЗ 8d8+10; Движ. 40′ или лазать 30′; Действий 3d20; Особое разрывать +1d8 урона, если более 2 ударов поражают цель за раунд; спас. Ст.+14, Реак. +8, Воля +6; Мировоззрение Х.

В темной глуши правят люди-обезьяны: бесстрастные, безмолвные, стойкие. Некоторые живут в циклопических руинах городов, построенных их некогда великими прародителями; другие смотрят из тени влажных джунглей, наблюдая за эволюцией других рас. У всех есть три общие черты: большая сила, отличная скрытность и большой интеллект. Однако все ограничены отсутствием амбиций. Разновидности обезьянолюдей включают:

- Люди-обезьяны из джунглей: похожи на горилл, умеют лазать и прятаться.
- Четырехрукие: одинокие и дикие звери, 10 футов в высоту и могут разорвать человека на части.
- Белые обезьянолюди: высокоинтеллектуальные, способны на великие подвиги при правильном руководстве. Инопланетные захватчики и амбициозные маги искали их, для своих армии.
- Гигантские обезьянолюди: редкие, огромные, похожи на горилл, достигают 25 футов, могут соперничать с динозаврами в свирепости.

ВАСИЛИСК

Василиск: Иниц. -1; Атака укус +5 ближний (1d10) или когти +3 ближний (1d4) или взгляд (особый); КБ 16; КЗ 5d8; Движ. 40′; Действия 2d20; Особое взгляд (Сл 14 Воля); спас. Ст.+6, Реак. +1, Воля +1; Мировоззрение Х.

Василиски - крепкие шестиногие ящерицы с жесткой шкурой и парализующим взглядом. Они пришли с другого плана и теперь населяют горы, холмы и подземелья неустанно ища добычу. Василиск может действием встретиться взглядом с живым существом; цель делает спасбросок Воли со Сл 14 или парализована на 2d6 ходов (10 мин). Обычно василиск пристально смотрит, для паралича, и вторым действием кусает цель. У 10% василисков восемь ног и способность подниматься по вертикальной поверхности со скоростью 40′. У 5% взгляд навсегда обращает жертву в камень. Самый редкий вид василиска — разновидность, недавно прибывшая из Бездны. Глубинный василиск обладает 8 HD и +2 к атаке. Изначальные василиски могут сочетать в себе все особые черты, указанные выше, и многое другое.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Рой обычных летучих мышей: Иниц. +4; Атака множество укусов +1 ближний (1d3 и болезнь); КБ 10; КЗ 2d8; Движ. полет 40′; Действие особое, Особое: кусает все цели в области 20′ х 20′, половина урона от атак не по площади, болезнь (см. ниже); спас. Ст.+0, Реак. +10, Воля -2; Мировоззрение З.

Рой летучих мышей вампиров: Иниц. +6; Атака множество укусов +3 ближний (1d4 болезнь и вампирское высасывание); КБ 12; КЗ 4d8; Движ. полет 40′; Действие особое, Особое: кусает все цели в области 20′ х 20′, половина урона от атак не по площади, укус вампира (цель, раненная роем, получает еще 1 урона в раунд, пока не убит весь рой), болезнь (см. ниже)); спас. Ст.+1, Реак. +10, Воля -2; Мировоззрение З.

Гигантская летучая мышь вампир: Иниц. +6; Атака укус +4 ближний (1d6 болезнь и вампирское высасывание); КБ 14; КЗ 2d8; Движ. полет 40′; Действие 1d20; Особое: укус вампира (захватывает цель и автоматически наносит дополнительный урон 1d4 за раунд, пока не будет убит), болезнь (см. ниже); спас. Ст. +4, Реак. +4, Воля -2; Мировоззрение Х.

Стаи летучих мышей состоят из сотен отдельных особей. Они занимают пространство со стороной примерно 20′. Рой может кусать все цели в области. Так как рой состоит из множества разных особей, он получает половину урона от обычного оружия и заклинания или эффекта, на одиночную цель. Резкие удары мечом или булавой вряд ли нанесут большой урон стае из сотен летучих мышей! Атаки с эффектами области, как *огненные шары, удушающие облака* и т.п., наносят обычный урон.

Летучие мыши переносят болезни. Персонаж при укусе получает случайное заболевание из таблицы ниже.

D6	Стойкость	Эффект при провале спасброска
1.	Сл 8	Болезнь и рвота 2 дня; половина движения и -4 ко всем броскам за это время.
2.	Сл 14	Ужасные боли в животе; 1d4 урона и неспособность лечить нормальный урон в течение одной недели.
3.	Сл 16	Изнуряющая слабость. Временно теряет 1d4 Силы и Выносливости.
4.	Сл 10	Шоковое состояние. Немедленная смерть.
5.	Сл 20	Головокружение. Временно теряет 1d4 Ловкости.
6.	Сл 12	Сильная слабость. *Безвозвратно* теряется 1 Сила.

ЖУК, ГИГАНТСКИЙ

Жук, гигантский: Иниц. -2; Атака жвало +3 ближний (1d4+2); КБ 15; КЗ 2d8+2; Движ. 30′ или лазать 20′; Действия 1d20; Особое разное (см. ниже); спас. Ст. +1, Реак. +0, Воля -3; Мировоззрение Н.

Гигантские жуки обитают под землей в забытых землях. Звук их жвал вызывает ужас, потому что у их атак нет причин, кроме желания пожирать. Есть много разновидностей, поэтому рефери бросает 1d6, для определения типа жука в каждой схватке:

Бросок Тип гигантского жука

1. Огненный жук. При укусе выделяет светящийся кислотный осадок, наносящий еще 1d4 урона. Свечение слабое, не гаснет 1d3 дня и не может быть смыто - персонажи, укушенные огненным жуком, будут маяком для других существ.
2. Жук-олень. Жвала жука огромны. Вместо обычной атаки, атакует +6 на 2d6 + 4 урона.
3. Жук-плевун. Жук выплевывает липкий едкий сгусток, перед ближним боем. Плевок атакует +3, радиус 60′ и наносит 1d6 кислотного урона.
4. Летучий жук. Жук может летать со скоростью 30′
5. Колючий жук. Ноги и панцирь жука покрыты короткими острыми шипами. Любой, кто сражается с жуком в ближнем бою, автоматически получает 1 урона за раунд от острых шипов.
6. Бронированный жук. Панцирь жука необычайно плотный, что дает ему КБ 20.

МОЗГ, СТАРШИЙ

Мозг, старший: Иниц. +2, Атака взрыв разума +8 дальний (3d4 урона интеллекту, дальность 100′); КБ 16; КЗ 10d12+30; движ. 10′; Действия 3d20; Особое контроль разума, заклинания (с 5% как у волшебника уровня 1d4 + 4), слепое чувство (идеальное восприятие всех вещей, включая невидимые, в радиусе 500′); спас. Ст.+10, Реак. +2, Воля +12; Мировоззрение Н.

Старший мозг - это прочная кожистая масса ткани, которая когда-то была мыслящими частями живых существ. Некоторые пришли из далекого прошлого, другие - из непостижимого будущего, и не все они мозги людей. Их можно найти в резервуарах странной формы, иногда с прикрепленными механическими компонентами, закопанными в металлических твердынях под землей или целенаправленно плавающими в астральных царствах. Иссохшая внешняя оболочка старшего мозга скрывает работающую мыслительную машину, и эти живые умы все еще имеют желания и эмоции. Они склонны к одиночеству и не любят беспокойства. Некоторые доминируют над соседними племенами нелюдей, вынужденных служить полуживым машинам.

В бою старший мозг атакует разум цели, ослабляя ее интеллектуальные способности. Одной атакой он может превратить человека в идиота. А у старшего мозга три действия каждый раунд, и может быть много атак. Потерянный интеллект восстанавливается как обычно. Если интеллект падает ниже 0, то существо попадает под контроль разума. Его тело становится продолжением нервной системы старшего мозга и полностью контролируется неопределенный срок, пока старший мозг жив. Мозг может управлять существами с общим интеллектом до 1000 (считается до понижения).

Старший мозг хорошо подходит для большой кампании, хотя он не очень опасен, его многовековые схемы могут сильно влиять на сюжет. У 5% есть психонические и магические способностями, проявляется в знании заклинаний, как указано в блоке характеристик. Их большое здоровье обусловлено сложными и надежными механизмами, поддерживающими и защищающими их.

БАГБИР

Багбир: Иниц. +1; Атака булава +5 ближний (1d6+5); КБ 16; HD 4d8+4; MV 30′; Действия 1d20; Особое инфразрение 60′; спас. Ст. +4, Реак. +0, Воля +2; Мировоззрение З.

Багбиры имеют общего предка с гоблинами, над которыми они доминируют. Их рост 8′, но выглядят пухлыми и мягкими. Однако скучный внешний вид не соответствует массе в 500 фунтов, и огромной силе. Они не слишком умны, но достаточно хитры чтобы править племенами гоблинов, используя их в качестве своих рабов. Обычно на каждую банду гоблинов приходится одна или две семьи из 3-4 багбиров. Багбиры правят грубой силой из ветхих тронных залов, отправляя своих рабов-гоблинов в набеги на легкие цели. В ближнем бою дерутся огромными булавами с шипами. При угрозе лучше отступят, чтобы дальше вести легкую жизнь правителя рабов-гоблинов

ПЕЩЕРНЫЙ СВЕРЧОК

Пещерный сверчок: Иниц.-1; Атака укус -2 ближний (1d3); КБ 13; HD 3d8; Движ. прыжок 80′ или полет 30′; Действия 1d20; Особое жужжание 1d4; спас. Ст. +2, Реакц.+0, Воля -3; Мировоззрение Н.

Пещерные сверчки отвратительные паразиты, живущие на глубине. Они живут в стаях до 20 существ. По отдельности они живучи, но имеют слабые жвала. Однако в группе их жужжащие вызывает у гуманоидов боль. Вместо движения и атаки сверчок может весь раунд скрести ногами друг о друга. Низкий звук от этого действием, чрезвычайно болезненно для гуманоидов. За каждого сверчка, делающего это, бросьте 1d4. Сложите и сравните с выносливостью персонажей в радиусе 100′. Любой персонаж с Выносливостью меньше, чем сумма, получает урон, равный разнице между суммой и его выносливостью. Например, шесть сверчков бросают 6d4. При 16, персонаж с Выносливость 12, получит 4 урона. Большие группы сверчков смертельно опасны.

ПЕЩЕРНЫЙ ОСЬМИНОГ

Пещерный осьминог: Иниц.-2; Атака щупальца +2 ближний (1) и клюв +4 ближний (1d8); КБ 11; КЗ 2d6; Движ. идти 20′ и плыть 40′; Действий 8d20; Особое захват 1d4, камуфляж; спас. Ст. +2, Реак. -2, Воля +2; Мировоззрение Н.

Пещерные осьминоги - неуклюжие восьминогие существа, обитающие в мутных водоемах. Они вылезают на берег, чтобы преследовать добычу. В бою атакуют 8 щупальцами, всеми может атаковать за один раунд. Осьминог обычно атакует одно существо всеми щупальцами, затем хватает и кусает его.

За каждое щупальце, атакующее одного и того же врага, осьминог получает 1d4 при встречной проверке Силы, чтобы удержать врага

Например, если 6 щупалец попадают в персонажа за один раунд, персонаж получает 6 урона, и осьминог бросает 6d4 при встречной проверке Силы против персонажа. Если осьминог победит, персонаж схвачен и не может атаковать. В следующем раунде он может провести встречную проверку Силы вместо действий.

Осьминог может использовать клюв только после того, как схватил существо и выиграл проверку Силы.

Пещерные осьминоги имеют хороший камуфляж, позволяющий им менять цвет и узор, чтобы соответствовать поверхности поблизости. Это дает им бонус +10 к любой попытке спрятаться.

КЕНТАВР

Кентавр: Иниц.+0; Атака копыта +1 ближний (1d4+1) и меч +3 ближний (1d8+1) или лук +3 дальний (1d6+1) или другое оружие; КБ 14; КЗ 2d8; Движ. 50′; Действий 2d20; спас. Ст.+2, Реак. +1, Воля +1; Мировоззрение Различное.

Кентавры имеют человеческий торс и тело лошади. Они горды и неуловимы. Они похожи на людей в тем, что у них много народов с разными обычаями и мировоззрением. Есть добрые кентавры, обитающие на пастбищах фей, злые кентавры в темных лесах и многие другие. Дикие кентавры сражаются дубинками и копытами; цивилизованные в доспехах используют не только копыта, но и стальное оружие. Многие вооружены луками.

МНОГОНОЖКА, ГИГАНТСКАЯ

Многоножка, гигантская: Иниц.+3; Атака укус +6 ближний (1d6 и яд); КБ 14; КЗ 3d6; Движ.60′;Действий 1d20; Особое обнаруживать мысли 500′, яд; спас. Ст.-1, Реак.+2, Воля -1; Мировоззрение Х.

Гигантские многоножки - хищники, которые охотятся, отслеживая психические эманации. Безмозглые существа (такие как живые статуи или нежить) фактически невидимы для гигантских многоножек, но мыслящие существа не могут спрятаться от безжалостных хищников. Многоножки живут в стаями по 3d6 существ, и, когда голодны, распутывают свои переплетенные тела, чтобы нападать на существ, чьи мысли они улавливают.

Укус гигантской сороконожки ядовит. Яд зависит от вида многоножки. Определяется случайным образом:

d6	Стойкость	Эффект при провале
1.	Сл 10	Паралич, на 1d7 дней
2	Сл 12	Паралич, навсегда
3	Сл 14	1d4 Силы потеряно (временно)
4	Сл 16	Немедленная смерть.
5	Сл 12	1d12 урона
6	Сл 14	3d6 урона и 1d4 выносливости потеряно (временно)

ХИМЕРА

Химера: Иниц. +0; Атака укус льва +5 ближний (2d4) или козьи рога +4 ближний (2d4) или укус змеи +6 ближний (1d10+2) или когти +4 когти (1d3) или огненное дыхание; КБ 18; КЗ 5d8+8; движ. 30′ или полет 30′; Действий 3d20; Особое огненное дыхание 3/день; спас. Ст.-+4, Реак. +2, Воля +2; Мировоззрение Х.

Химеры — крылатые существа с телом и головой льва, головой козла и змееголовым хвостом. Это летающий хищник, охотится в низинах на домашний скот. Имеет три атаки, по одной для каждой головы. Может выдыхать огонь 3 раза в день конусом 90′x30′, на 3d8 урона (спасбросок Реакции со Сл 15 избежать половины урона). У 10% химер вместо змеиного хвоста голова дракона, а у 5% - голова быка вместо козла. Изначальные химеры имеют все это, двойное здоровье, массу щупалец, дополнительную атаку когтями, и способностью *касания химеры* (спасбросок Воли со Сл 18 или часть тела цели, до которой дотронулись мутирует в льва, козла, змею, дракона, или быка).

ВАСИЛИСК

Василиск: Иниц. -1; Атака клюв +2 ближний (1d3 и окаменение; Воля Сл 13); КБ 13; HD 3d8; MV 20′, полет 20′; Действий 1d20; SV Ст.+2, Реак. +1, Воля +1; Мировоз. Х.

Василис - это большое птицеподобное существо с крыльями летучей мыши, хвостом змеи и головой петуха. Это фантастический зверь, охотится в одиночестве в теплых регионах. Его клюв не очень силен, но цель должна сделать спасбросок Воли или превратиться в камень. Изначальные василиски крупнее, имеют до 6 HD и зазубренный клюв, наносящий 1d8 урона.

ЦИКЛОП

Циклоп: Иниц. +0; Атака огромная дубина +8 ближ. (1d8+4); КБ 16; КЗ 5d8+5; движ. 40'; Действий 1d20; Особое *истинное зрение*; спас. Ст.+6, Реак. +1, Воля +4; Мировоз. Х.

Циклопы - одинокие одноглазые гиганты, общающиеся с призраками. Их зрение распространяется на несколько планов, включая астральный и эфирный, а также невидимые спектры материального плана. Они могут видеть невидимых существ, и их никогда не обманывают иллюзии. Циклопы многое знают из разговоров с духами и астральными путешественниками, и иногда их можно убедить поделиться секретами. До 25% циклопов знают заклинание *рунический алфавит, смертных* (+ 2d6 при проверке заклинания). У изначальных циклопов есть мешки с разными глазными яблоками, они заменяют глаз в глазнице на другие глаза, для расширения зрения до еще более широких пространств, времен и измерений.

ГЛУБОКОВОДНЫЕ

Глубоководные: Иниц.-2 Атака булава +2 ближний (1d6+3) или другое оружие; КБ 13; КЗ 1d8+2; движ. 20' или плыть 40'; Действий 1d20; спас. Ст. +3, Реак. -1, Воля +3; Мировоззрение Х.

Глубоководные - крепкие, медлительные, с выпученными глазами, амфибии-рыболюди, от которых пахнет морем. Они живут в темных городах под водой и поклоняются Ктулху и его приспешникам, принося человеческие жертвы и совершая невыразимые ритуалы. Все наземные расы боятся глубоководных, потому что они приходят только за рабами и жертвами. Хотя они предпочитают людей, но сгодятся гоблины, орки, гноллы и других гуманоиды.

Глубоководные всегда сражаются хорошо вооруженными отрядами бойцов, при поддержке жрецов своих загадочных богов. Обычно минимум 20 глубоководных, в коже акул и с щитами, вооруженные колючими дубинками и булавами. Военные отряды также несут сети и веревки для взятия жертв живыми. На каждые 10 воинов приходится жрец 1 уровня; на каждые 30 жрец 3 уровня; и на каждые 60 жрец 5 уровня. До 1d4 боевых волшебников сопровождают силы любого размера, каждый из которых обладает 1d3 + 1 уровнями волшебника. Жрецы поклоняются загадочным богам Ктулху и владеют заклинаниями, для связывания и подчинения.

Глубоководные спариваются, как и рыбы, оставляя икру в подводных нерестилищах, но способны спариваться с обитателями поверхности, создавая ужасных полукровок. После большого числа поколений некоторые из этих полукровок напоминают людей, за исключением небольших намеков на происхождение, таких как жабры, перепончатые лапы и широкие немигающие глаза. Небольшие сообщества выродившихся глубоководных гибридов существуют на продуваемых ветрами океанских берегах. Они избегают людей, но готовы помочь своим глубоководным прародителям в их нечастых походах на поверхность.

ДЕМОН

Демон - это ужасное существо, обитающее на нижних планах, в Девяти Преисподних, 666 уровнях Бездны, холодных равнинах, внешних пределах и других потусторонних местах. Демоны появляются на физическом плане существования, когда их вызывают, призывают или связывают, и иногда добровольно. Демоны находят смертных отталкивающими и испытывают отвращение к нашему голубому небу и зеленым пейзажам, и поэтому редко посещают материальные миры, кроме как принудительно. С другой стороны, они питаются энергией человеческой души и стремятся завладеть душами, которые переходят в загробный мир. Демоны на материальном плане, могут стать более могущественными, поглощая души тех, кого они встречают.

Физика экстрапланарной реальности порождает различные формы жизни, и, следовательно, демоны имеют множество форм. Могущественные демоны могут быть уникальными. В течение жизни любой демон может менять свою форму для более впечатляющего образа.

По меркам смертных демоны невероятно могущественны и обладают огромной магической силой. Непостоянная природа внешних планов дает на первичном плане способность изменять физическую реальность, и поэтому многие демоны обнаруживают новые силы, посещая наш план. Колдуны, для использования этих сил, обязывают демонов выполнять определенные цели, или за услугами.

Планы демонов организованы иерархически. Демон служит более могущественному существу и имеет собственных вассалов. Даже самые слабые демоны заставляют низшие формы жизни подчиняться. Могущественные строят цитадели и объединяют последователей в армии, сражаясь за власть. Несколько лордов-демонов правят целыми планами и служат покровителями честолюбивым смертным.

Многие смертные в погоне за властью служат повелителям демонов. Это нелегкий путь. В то время как демоны могут одарить верных благами, они также быстро накажут тех, кто терпит неудачу, и достаточно капризны, чтобы отменить прошлые дары, если захотят. Волшебники используют заклинание *Узы покровителя*, а жрецы молятся лорду демонов.

Волшебник часто пытаться взять под контроль демона. Заклинание *связь* - самый простой способ, а *призыв демона* призывает контролируемого демона на некоторое время. Демоны, убитые на чужом плане, на возрождаются на родном плане через некоторое время. Могущественные демоны могут хранить свою жизненную сущность в сосуде. Его надо уничтожить, чтобы по-настоящему убить; иначе он просто возродиться на месте где его сосуд.

Все демоны уникальны, но их можно примерно так классифицировать. Демоны каждого типа обладают определенными способностями и сопротивлениями, как указано в их описаниях.

Демон	Общение	Способности	Иммунитеты	Проецирование	Крит диапазон
Тип I	Речь, (Инфернальный Общий)	Инфразрение, *тьма* (+4 к проверке)	Половина урона от немагического оружия и огня	Не может путешествовать через планы по собственной воле	20
Тип II	Речь, *чтение мыслей* (чтение мыслей, но не внушение)	Инфразрение, *тьма* (+8 к проверке)	Immune to non-magical weapons or natural attacks from creatures of 3 HD or less; half-damage from fire, acid, cold, electricity, gas	Can teleport back to native plane at will, as long as not bound or otherwise summoned	19-20
Тип III	Речь, телепатия	Инфразрение, *тьма* (+12 к проверке)	Immune to weapons of less than +2 enchantment or natural attacks from creatures of 5 HD or less; half-damage from fire, acid, cold, electricity, gas	Can teleport back to native plane or any point on same plane, as long as not bound or otherwise summoned	18-20
Тип IV	Речь, телепатия	Инфразрение, *тьма* (+16 к проверке)	Immune to weapons of less than +3 enchantment or natural attacks from creatures of 7 HD or less; immune to fire, cold, electricity, gas; half-damage from acid	Can teleport back to native plane or any point on same plane, as long as not bound or otherwise summoned; can project astrally and ethereally	17-20
Тип V и выше	Речь, телепатия	Инфразрение, *тьма* (+20 к проверке)	Immune to weapons of less than +4 enchantment or natural attacks from creatures of 9 HD or less; immune to fire, cold, electricity, gas, acid	Can teleport at will to any location, as long as not bound or otherwise summoned; can project astrally and ethereally	16-20

Все демоны бросают по таблицы критических ударов DN. Значения зависят от типа. Натуральная 20 всегда попадание, при меньших значениях это может быть промах, даже если для демона это критический удар.

Есть много повелителей демонов и многие тысячи демонов. В таблице ниже перечислены некоторые из демонов, лучше подходящих для начальных игр, организованные по лорду демону, которому они подчиняются. Характеристики представлена только для демонов Бобугбубилза, остальные – дело вашей фантази. Все же большинство демонов уникальны!

Demons of Bobugbubilz

Devil frog (type I demon, Bobugbubilz): Init +1; Atk bite +6 melee (1d8+2); КБ 13; HD 3d12; MV 20′ or swim 10′; Act 1d20; SP demon traits; SV Fort +4, Ref +2, Will +0; AL C.

A devil frog is the size of a pony. It has unusually long legs and can stand upright for sustained periods. Its cavernous mouth is lined with sharp teeth. Devil frogs love the taste of fresh meat, particularly fish, and are not particularly intelligent.

Barbed salamander (type I demon, Bobugbubilz): Init +0; Atk bite +4 melee (1d8); КБ 15; HD 4d12; MV 30′ or swim 30′; Act 1d20; SP barbs, demon traits; SV Fort +4, Ref +4, Will +0; AL C.

The barbed salamander only nominally resembles its namesake. Its thick, stocky body and fleshy tail are covered with backward-pointing barbs. In melee it lashes about with the deadly barbs, automatically inflicting 1d3 damage each round to all adjacent opponents (DC 14 Ref save to avoid).

Minor Toadfiend (type II demon, Bobugbubilz): Init +4; Atk +2 *mace of chaos* +8 melee (1d6+4 plus 1d4 against lawful creatures) or claw +8 melee (1d8+2) or bite +10 melee (1d12); AC 18; HD 6d12; MV 30′ or swim 30′; Act 2d20; SP disease, *detect good* (+6 spell check), demon traits; SV Fort +6, Ref +8, Will +6; AL C.

This horrid crossbreed of man and amphibian lurches about chaotically, striking down foes in between croaking gurgles. Toadfiends wield vicious spiked maces and radiate an aura of muck and disease. Any creature wounded by a toadfiend must make a DC 18 Fort save or contract a debilitating disease. The disease manifests 1d7 days lat-er as terrible shakes and shivers, inflicting a -4 penalty to Strength and Agility until cured by magical means.

Toadfiend (type III demon, Bobugbubilz): Init +4; Atk +2 *mace of chaos* +10 melee (1d6+6 plus 1d4 against lawful creatures) or claw +10 melee (1d8+4) or bite +12 melee (1d12); AC 20; HD 8d12; MV 40′ or swim 40′; Act 2d20; SP disease, *detect good* (+8 spell check), demon traits; SV Fort +8, Ref +10, Will +8; AL C.

This is a larger, more powerful version of the minor toad-fiend. It has a similar ability to cause disease with its touch.

Toadfiend Avatar (type IV demon, Bobugbubilz): Init +6; Atk claw +12 melee (dmg 3d8+6) or bite +16 melee (1d12+4 plus swallow); AC 22; HD 10d12; MV 60′ or swim 60′; Act 2d20; SP disease, swallow whole, spells (+8 spell check): *detect good, choking cloud, scare*, demon traits; SV Fort +12, Ref +10, Will +12; AL C.

This is an enormous, dark-skinned toad covered in boils and barbs. It is the size of a small house with dangerous talons on its webbed feet and a maw large enough to swallow a horse whole.

If the toadfiend avatar succeeds in a bite attack, it can make another bite attack that same round to attempt to swallow the target. If the second bite attack succeeds, the target does not take damage but is now trapped in the toadfiend ava-tar's stomach, where it takes damage each round thereafter equal to 1d8 acid and 1d8 constriction. A trapped creature can try to cut its way out with a small weapon (such as a dagger) by inflicting 15 points of damage against КБ 22.

A toadfiend avatar can cast *detect good, choking cloud*, and

Rank	Bobugbubilz, Demon Lord of Amphibians	Azi Dahaka, Demon Prince of Storms and Waste	Obitu-Que, Lord of the Five	Nimlurun, The Unclean One, Lord of Filth and Pollution	Free-willed / varying allegiances
Type I	Devil frog, barbed salamander	Hell viper	First eye of Obitu-Que: fear	Filth-eater	Lemure
Type II	Minor toadfiend	Sun scorcher	Second eye of Obitu-Que: revulsion	Rat demon	Bone demon
Type III	Toadfiend	Sandman	Third eye of Obitu-Que: domination	Excretor	Barbed demon
Type IV	Toadfiend avatar	Infernal hydra	Fourth eye of Obitu-Que: destruction	Giant infester	Succubus / incubus
Type V	*Unknown*	Cyclone	Fifth eye of Obitu-Que: oblivion	Plague demon	Pit fiend
Type VI	*Unknown*	*Unknown*	The five-eyed skeletor	*Unknown*	Balor

scare at a +8 spell check. Any creature wounded by a toad-fiend avatar must make a DC 20 Fort save or contract a debilitating disease. The disease manifests 1d7 days later as terrible shakes and shivers, inflicting a -4 penalty to Strength and Agility until cured by magical means.

Unique Demons

There are an infinite number of planes and a nearly infinite variety of demons. To assist the judge in creating interesting encounters, the tables below contain a few inspirational results for generating unique demons. Use the table "Demon Statistics Range by Type" to get a sense of attack modifier and saving throw DCs depending on the Hit Dice range required. Roll 1d3 times for the demon's base type, combin-ing the results to create an interesting visual type. Then add 1d4-1 traits, 1d2 basic attacks, and 1d4-1 special attacks.

Table 9-11: Demon Base Type (roll 1d3 times)

d30	Base type
1	Beetle or ant
2	Mantis
3	Bee or wasp
4	Elephant
5	Camel
6	Goat
7	Cow / ox
8	Horse
9	Armadillo
10	Rhinoceros
11	Bear
12	Skeletal
13	Zombie
14	Goblinoid
15	Humanoid
16	Snake
17	Lizard or crocodilian
18	Spider
19	Crab
20	Frog / toad
21	Ape
22	Mechanical
23	Clay, dust, or dirt
24	Metal (mundane or precious)
25	Gemstone
26	Elemental (fire or ice)
27	Vampiric or lich-like
28	Dog / wolf / coyote / hyena
29	Lion
30	Turtle

Table 9-12: Demon Traits (roll 1d4-1 times)

d30	Trait
1	Enormous
2	Tiny
3	Barbs / spines
4	Hairy / hairless
5	Scaled
6	Armored (i.e., armadillo)
7	Beautiful
8	Tusks
9	Horns
10	Wings
11	Tall
12	Obese
13	Smelly
14	Covered in rot or vermin
15	Cloud of flies
16	Telepathic
17	Telekinetic
18	Chameleon-like
19	Many eyes
20	No eyes
21	Antennae
22	Incredibly strong
23	Highly intelligent
24	Slavering
25	Amphibious
26	Fins
27	Sail-back (like *Dimetrodon*)
28	Teleportation
29	Elastic limbs
30	Plant-like

Table 9-13: Demon Basic Attacks (roll 1d2 times)

d8	Basic Attack
1	Claw
2	Bite
3	Tail
4	Sting
5	Constriction
6	Gore
7	Charge
8	Kick

Table 9-14: Demon Special Attacks (roll 1d4-1 times)

d12	Special Attack
1	Poison*
2	Curse**
3	Drain ability score
4	Drain XP
5	Sleep
6	Paralysis
7	Possession
8	Drain blood
9	Spells***
10	Suffocation
11	Swallow whole
12	Breath weapon

** See Appendix P.*

*** See Appendix C.*

**** Of wizard type. 1d4 spells of random level; spell check modifier equal to HD.*

Demon Statistics Range by Type

Type	HD	AC	Attack modifier	Target save DCs for special attacks
I	1-4	10-15	+2 to +6	10-14
II	4-8	13-18	+6 to +10	14-18
III	6-12	15-20	+8 to +12	18-20
IV	8-16	18-23	+10 to +16	20-22
V	10-20	20-25	+12 to +18	22-24
VI	15-30	22-28	+20 to +24	25-27

ИНОПЛАНОВЫЕ МОРЯКИ

Иноплановый моряк: Иниц. +2; Атака сабля +5 ближний (1d8+1); КБ 15; КЗ 1d8+2; движение 30'; действий 1d20; Особой астральное мерцание (50% шанс уклониться от немагических атак), перемещение между планами 2/день; Спасброски стойкость +1, реакция +1, воля +4; мировоззрение нейтральное.

Иноплановые моряки — это худые гуманоиды с голубой кожей из другого измерения. Они передвигаются на парящих в воздухе лодках. В каждой лодке 5-8 моряков, один из которых - капитан с удвоенным здоровьем и дополнительными +2 к инициативе, атаке и урону. В 50% экипажей есть волшебник, который может произносить 1d4 заклинания первого уровня с проверкой заклинаний +3.

Иноплановые моряки могут перемещаться между планами 2/день. Их часто можно встретить в неожиданные моменты, так как их летающая лодка просто выплывает из воздуха.

Каждый моряк вооружен тесаком и булавой. Они обычно совершают набеги на небольшие поселения и иногда захватывают пленных. В бою моряк постоянно перемещается между материальным и астральным планом, что дает ему полупрозрачный вид. Любая атака немагическим оружием против его имеет 50% шанс нанести удар, когда моряк был в астральном плане и, следовательно, промахнулся. Магические удары наносят урон, даже когда моряк находится в астральном плане.

ДРАКОН

Драконы - мощные крылатые рептилии, каждый из которых уникален и редок. Они живут тысячи лет, и по мере взросления у каждого появляются черты, никогда не проявляющиеся у его предков. Интеллект драконов иногда значительно превосходит человеческий, а древние драконы весьма образованны. Многие драконы имеют склонность к магии, и поэтому учатся произносить заклинания на уровне человека и выше.

Большинство драконов жадны, горды и одиноки. Они устраивают свои логова в пещерах, замках, горах и гнездах, где накапливают ценные вещи. Даже молодые драконы обладают прожорливым аппетитом, а старые особи - многотонные хищники. Дракон всегда является альфа-хищником в своем регионе, периодически выходя из своего логова, чтобы поесть и полетать.

Любой дракон, появляющийся в вашей игре, должен иметь имя. Эти существа настолько редкие и особенные, что смертные данного региона никогда не говорят о просто драконе, это именно этот дракон, с конкретным именем, в единственном числе, живущий в радиусе 100 миль. Когда один дракон вступает на территорию другого, всегда возникает конфликт. Только во время спаривания они сожительствуют.

Некоторые драконы служат более важным целям. Они могут быть союзником Закона или Хаоса, Старейших, избранных демонов, владык нелюдей или, в редких случаях, смертных королей. Их уединенная жизнь делает из них плохих лидеров, но известны случаи, когда они создавали целые культы или союзы.

Базовые особенности: С точки зрения игры, каждый дракон уникален. По таблицам случайно выбираются особенности. Один бросок по каждой таблице (с I по VIII), чтобы создать дракона. Рекомендации ниже дают некоторую дополнительную информацию.

Кости здоровья: у драконов d12 кубиков здоровья, а количество кубиков хита определяется по таблице I.

Действия: Дракон получает один кубик d20 на каждую атаку из таблицы II. Этот кубик можно использовать только для атак. *Еще* у дракона есть один или несколько кубиков для заклинаний, см. таблицу IV. Наконец, у дракона *так же* есть дыхание, как показано в таблице III. Возраст дракона, таблице II, определяет, сколько раз в день он может использовать свое дыхание. Каждое использование дыхания требует одного кубика действия.

Модификатор атаки: Модификатор атаки равен его КЗ плюс бросок кубика, как в таблице I. Кубик бросается один раз и применяется ко всем атакам дракона. У дракона одна или несколько атак, как показано в таблице II.

Кубик урона: число атак зависит от возраста, как показано в таблице II. Атаки наносят все больший урон, как показано ниже:

1. Когти наносят 1d8 урона
2. Укус наносит 1d12 урона
3. Хвост наносит 1d20 урона
4. Крылья наносят 2d12 урона
5. Сокрушение, когда дракон наваливается всем телом на врага, наносит 3d12 урона

Критические удары: Как отмечалось ранее, у драконов есть свои собственные таблицы критического удара. Дракон наносит критические удары при натуральной 20. Большинство драконов делают несколько действий каждый раунд и, как правило, наносят изрядное количество критических ударов.

Инициатива: модификатор инициативы равен КЗ.

Движение: Скорость дракона в таблице I. Он летает с удвоенной скоростью. Некоторые могут плавать, рыть или лазать со своей обычной скоростью или быстрее.

Спасброски: все спасброски дракона равны КЗ.

Таблица I: размеры дракона

D20	Dragon Size	Hit Dice	Die Used for Age	Speed	Attack Bonus
1	Pseudodragon (cat-sized)	1d3	1d4	30′	HD+1
2-5	Small (size range from horse to elephant)	1d6+2	1d6	40′	HD+1d3
6-15	Average (size of small house)	1d8+4	2d4	50′	HD+1d4
16-19	Large (up to the size of a small keep)	1d10+6	3d4	60′	HD+1d6
20	Godlike (size of a castle or larger)	3d6+10	1d8+4	80′	HD+1d8

Table II: Dragon Age

Roll*	Dragon Age	HP per HD	Daily Breaths	Die for Spells**	AC	Attacks
1	Very young (1-5 years)	1	1	d4-2	10+HD	1 claw
2	Young (6-15 years)	2	1	d6-2	11+HD	1 claw, bite
3	Sub-adult (16-25 years)	3	1	d8-1	12+HD	1 claw, bite
4	Young adult (26-50 years)	4	2	d8+1	13+HD	2 claws, bite
5	Adult (51-100 years)	5	2	d8+2	14+HD	2 claws, bite
6	Old (101-200 years)	6	2	d10+2	15+HD	2 claws, bite, tail slap
7	Very old (201-400 years)	7	3	d10+4	16+HD	2 claws, bite, tail slap
8	Ancient (401-600 years)	8	3	d12+4	17+HD	2 claws, bite, tail slap, wing buffet
9	Wyrm (601-1,000 years)	9	3	d14+4	18+HD	2 claws, bite, tail slap, wing buffet
10	Great wyrm (1,001-2,000 years)	10	4	d16+4	19+HD	3 claws, bite, tail slap, wing buffet, crush
11	Elder wyrm (2,000-5,000 years)	11	5	d10+10	20+HD	4 claws, bite, tail slap, wing buffet, crush
12	Immortal (5,001+ years)	12	6	d12+10	21+HD	4 claws, bite, tail slap, wing buffet, crush

** Use die as determined on table I.*
*** Roll this die on table IV.*

Table III: Dragon Breath Weapon

D14	Breath	Save*	Damage	Shape
1-2	Fire	Ref	As dragon's hit points or half with save	Line, width 10′, length 3d6 x 10′
3-4	Cold	Fort	As dragon's hit points or half with save	Cone, width 1d4x10′, length 1d6 x 10′
5-6	Acid	Fort	As dragon's hit points or half with save	Cone, width 1d6x10′, length 1d4 x 10′
7-8	Electricity	Ref	As dragon's hit points or half with save	1-4 line forks, width 5′, total length 3d6 x 10′**
9-10	Poison gas	Fort	Death or no effect with save	Cloud, radius 1d3 x 10′, aimed up to 90′ away
11-12	Sleep gas	Fort	Fall asleep for 1d6 hours, no effect with save	Cloud, radius 1d4 x 10′, aimed up to 60′ away
13	Steam	Fort	As half dragon's hit points or quarter with save	Cloud, radius 1d4 x 10′, aimed up to 60′ away
14	Smoke	N/A	No damage but remains for 1d6 rounds***	Cloud, radius 1d3 x 10′, aimed up to 90′ away

2 *Save DC is equal to the dragon's Hit Dice plus 10. For example, a dragon of 8 HD would have a breath weapon with a save DC of 18.*

3 *A dragon with an electrical breath weapon can target up to 4 creatures, with the electrical blast forking from target to target, as long as a line traced from the dragon to each target in turn does not exceed the total length of the breath weapon.*

4 *Smoke breath weapons obscure the target point. The dragon can use this to prevent archers from seeing it, to clog visibility down a tunnel, to conceal an escape, and so on.*

Table IV: Dragon Spell Use*

Roll**	Spell Action Dice	Spell Check	Spells by Level		
			Level 1	Level 2	Level 3
0 or less	No spells	N/A	0	0	0
1-2	1d20	+2	1	0	0
3-6	1d20	+4	2	1	0
7	1d24, 1d20, 1d16	+4	2	2	2
8	1d12	+6	6	0	0
9-10	1d30	+6	3	3	3
11-12	1d30, 1d20	+6	2	2	0
13-14	1d20	+8	3	2	1
15-18	1d20	+10	4	3	2
19+	1d20	+14	5	4	3

** A dragon casts spells as a wizard. Determine known spells randomly according to the levels specified.*

*** Use die as determined by age, as shown on table II.*

Table V: Dragon Martial Powers

A dragon receives one martial power for every full 4 Hit Dice it possesses.

d%	Martial Power
01-05	Additional breath weapon. The dragon has a second, randomly determined breath weapon attack.
06-10	Amphibious. The dragon can breathe water and swim effortlessly.
11-15	Armored hide. The dragon's AC is increased by an additional +4.
16-20	Barbed tail. The dragon receives an additional attack equivalent to a tail slap, which also causes poison damage (determine type from Appendix P).
21-25	Burrow. The dragon can "swim" through sand and dirt at its normal speed.
26-30	Damage reduction. The dragon's tough hide reduces the damage of all blows against it by 1d4 points (roll at time of creation).
31-35	Dive bomb attack. When fighting from the air, the dragon's first round of claw and bite attacks receive an additional +4 attack bonus and +d8 damage.
36-40	Fast reflexes. The dragon's Ref save is increased by an additional +4.
41-45	Frightful presence. The dragon's visage and sheer mass are absolutely terrifying. All who look upon it must make a Will save (DC 10+HD) or flee in terror (duration 1d4 turns or until reach a safe distance).
46-50	Hurl rocks. The dragon can use its claws to pick up and throw small boulders. The attack requires one action die and is treated as missile fire at the same attack bonus with a range of 100′ for average size dragons, 200′ for large dragons, and 300′ for godlike dragons. The hurled stone does 1d12 damage.
51-55	Hypnotic stare. The dragon can hypnotize targets with its gaze. The dragon can gaze into the eyes of one target per round by using one action die. A creature that meets the dragon's gaze must make a Will save (DC 10+HD) or stand stupefied as long as the dragon holds its gaze.
56-60	Immunity. The dragon is immune to (roll 1d12) (1) poison, (2) fire, (3) cold, (4) electricity, (5) arrows and bolts, (6) curses, (7) paralysis, (8) sleep, (9) gas, (10) suffocation, (11) force attacks (i.e., *magic missile*), (12) sonic attacks.
61-65	Infravision 100′
66-70	Magic resistance. All spells cast against dragon subject to 50% chance of failure before saves are rolled.
71-75	Petrifying gaze. The dragon can petrify targets with its gaze. The dragon can gaze into the eyes of one target per round by using one action die. A creature that meets the dragon's gaze must make a Will save (DC 10+HD) or be permanently changed to stone.
76-80	Retinue. The dragon is always accompanied by a retinue of loyal followers (warriors, cultists, allies, and slaves); 1d4+4 followers of 1d4+2 HD each, armed with swords and chain mail (or equivalent weapons).
81-85	Rusting hide. The dragon's hide causes rust in all normal metal objects. As a result, its treasure horde consists primarily of gems and magical items. Weapons used to attack the dragon crumble to rust upon touch (although magic weapons are immune).
86-90	Snatch attack. On a successful claw attack, the dragon snatches a target. The dragon can snatch up to one target per claw attack and cannot make the corresponding claw attack while a creature is snatched. A snatched creature takes 1d6 crushing damage each round. The dragon can fly with snatched creatures and can drop the grabbed target from any height, causing 1d6 damage per 10′ fallen. Snatched creatures can attempt to escape with a Strength check (DC of 10 + dragon's HD).
91-95	Throw spines. The dragon's hide is filled with barbed spines that can be hurled as an attack. This takes the place of one claw attack, and the attack is made at the same attack and damage roll with a range of 100′. A dragon has enough ammunition to throw up to 4 spine attacks per day.
96-100	Weapon-resistant hide. The dragon's armor is so thick that it takes half damage from mundane weapons. Magical weapons do normal damage.

Table VI: Dragon Unique Powers

A dragon receives one unique power for every full 3 Hit Dice it possesses. Using a unique power requires one action die normally reserved for attacks *or* spells. The DC to resist all powers is equal to 10+HD.

d%	Unique Power
01-03	Bless (1/day). The dragon can grant a boon to one creature equivalent to a +1 bonus to all rolls for 24 hours. More powerful dragons may be able to bless more creatures or for longer periods; some use this ability to emulate godhood.
04-06	Cause earthquake (1/day). The dragon can create an earthquake centered on a point within 500′. Earth shakes for several seconds. All nearby creatures take 1d3 buffeting damage. Creatures within 50′ of the epicenter are tossed into the earth for a fall of 1d8 x 10′ (with falling damage of 1d6 per 10′ fallen). Crea-tures further away must make a Reflex save or also be tossed into the earth. Concentration of enemies is disrupted, waterways may be diverted, buildings are shaken, creatures may fall from ramparts, etc.
07-09	Change shape (1/day). The dragon can transform into another creature, assuming all physical traits of that creature. Creature type: (roll 1d6) (1) man, (2) lion, (3) woman, (4) lizard, (5) stallion, (6) bee.
10-12	Charm (1/hour). The dragon can charm one living creature. Target considers the dragon its closest friend for 1d4 days or until attacked or betrayed by the dragon. Will save resists.
13-15	Charm reptiles (1/hour). All reptiles within 100′ become friendly to the dragon (Will save to resist).
16-18	Clear passage (at will). The dragon can pass through vegetation without leaving any trace.
19-21	Control fire (3/hour). The dragon can take control of mundane flames, such as torches and lanterns, and cause them to dance, extinguish, or expand; can create line of flame up to 40′ long per round. A character touched by line of flame (including one holding a torch or lantern) is engulfed in flames for 1d6 damage plus an additional 1d6 per round. Reflex save each round to extinguish.
22-24	Corrupt water (at will). The dragon can turn all water within 100′ poisonous (Fort save or lose 1d4 hit points per sip).
25-27	Curse (1/day). The dragon can curse one creature with a -1 penalty to all rolls for 24 hours.
28-30	Darkness (at will). The dragon can cloak an area of 30′ radius into absolute darkness. Target any spot within 100′.
31-33	Detection (at will). The dragon can detect object of one type within 100′ at will. Level of precision depends on age and ranges from very specific (i.e., exact size and quantity of object) to vague (directional only). Object of detection: (roll 1d10) (1) gold, (2) silver, (3) precious metals, (4) gems, (5) iron, (6) steel, (7) plants, (8) living creatures, (9) men, (10) dwarves.
34-36	Dust cloud (1/turn). The dragon can summon a dust cloud that is 10′ wide at base and up to 50′ tall. Tar-gets within suffocate (Fort save or 1d4 Stamina loss per round). Cloud remains while dragon concentrates; when concentration ends, cloud disperses in 1d4 rounds, retaining full strength until dispersed.
37-39	Earth to mud (1/hour). The dragon can transform an area of earth into sticky mud. The area transformed can be up to 50′ x 50′ in size. The mud, up to 3′ deep, slows movement to half speed for all within.
40-42	Earth to stone (1/day). The dragon can transform an area of earth into solid stone. The area transformed, up to 100′ x 20′ x 5′, is permanently changed into stone.
43-45	Gust of wind (1/day). The dragon can generate powerful hurricane-strength wind, blowing in a single direction originating from the dragon in cone shape up to 100′ wide at termination. Creatures must make Strength check or be blown backward a distance equal to the dragon's HD x 10 in feet, taking 1d4 damage for every 10 feet blown.
46-48	Heat metal (3/hour). The dragon can heat one metal object to painful levels. This ability inflicts 1d8 damage per round to characters holding heated objects or 1d10 damage per round to characters wearing heated armor.
49-51	Ice walking (at will). The dragon can walk across icy surfaces as if they were normal ground.
52-54	Light (at will). The dragon can bring full light of daylight into an area of 30′ radius. Target any spot within 100′.

Table VI: Dragon Unique Powers (continued)

55-57	Locate object (1/day). The dragon can locate an object known to itself. It receives an unerring sense of direction toward the object and the approximate distance. The range of this ability is: (roll 1d6) (1) up to 100′ on this plane; (2) up to 1 mile on this plane; (3) up to 10 miles on this plane; (4) up to 100 miles on this plane; (5) any distance, as long as the object is on this plane; (6) any distance, including other planes.
58-60	Luck giver (1/day). The dragon can grant a permanent bonus of +1 Luck to one creature every 24 hours. The same creature cannot receive this bonus more than once per month.
61-63	Neutralize poison (1/day). The dragon can cancel the effects of any one poison by touching the affected creature.
64-66	Plant growth (1/hour). All plants within 100′ grow to twice their current size in 1d4 rounds; targets within growth are entangled (half speed, -2 to attacks).
67-69	Reverse gravity (1/day). The dragon can reverse gravity in an area 100′ surrounding itself. The dragon itself is not affected, but all other creatures "fall" upward, suffering falling damage of 1d6 per 10′ fallen if they hit a ceiling. If they are under open skies, they rise to 100′ in the air before stopping and bobbing in place. The dragon can continue this effect while concentrating or reverse it by taking any action. When reversed, affected creatures fall back to earth and suffer falling damage again.
70-72	Speak with animals (1/hour). The dragon can designate one animal and communicate effectively in that animal's native tongue for the remainder of the hour. The animal still cannot communicate beyond the limits of its intelligence and physical abilities.
73-75	Spider climb (at will). The dragon can climb any surface as if it were a spider.
76-78	Summon allies (1/turn). Allies arrive in 1d4 rounds. Roll 1d8 for ally type: (1) insect swarm, (2) 1d2 large snakes, (3) 1d3 large crocodiles, (4) 1d6+2 wolves, (5) 2d6 humanoids of allied type, (6) 1d4 lions, (7) 1d4 type I demons, (8) 1d10 zombies.
79-81	Telepathic (1/hour). The dragon can read the surface thoughts of one creature within line of sight.
82-84	Teleport (1/hour). The dragon can transport itself plus up to three other creatures instantaneously. Target location must be a place the dragon has seen before; 10% of dragons can teleport to another plane. Dis-tance covered: (roll 1d4) (1) up to 100′, (2) up to 1 mile, (3) up to 10 miles, (4) up to 100 miles.
85-87	Turn invisible (1/hour). The dragon can become invisible for up to 1 turn.
88-90	Ventriloquism (at will). The dragon can throw its voice to any point within 200′
91-93	Wall of fog (1/hour). The dragon can summon a wall of fog at will. The wall is up to 100′ x 20′ x 100′. Within the fog, targets suffer -4 to all attacks and move at half speed.
94-96	Water walk (at will). The dragon can walk across surface of water as if it were ground.
97-99	The dragon possesses – and uses – a powerful magical artifact of a design up to the judge.
00	Roll again twice.

Table VII: Dragon Appearance

d30	Appearance	d30	Appearance
1	Amethyst	16	Mercury
2	Black	17	Misty
3	Blue	18	Multi-chromatic
4	Brass	19	Platinum
5	Bronze	20	Purple
6	Brown	21	Red
7	Cloudy	22	Salamander-like
8	Copper	23	Sapphire
9	Crystal	24	Shadow
10	Emerald	25	Silver
11	Faerie-like	26	Steel
12	Fish-like	27	Topaz
13	Gold	28	Turtle-like
14	Green	29	White
15	Lion-like	30	Yellow

Table VIII: Dragon Alignment

d6	Result
1-2	Lawful
3-4	Neutral
5-6	Chaotic

ЭЛЕМЕНТАЛИ

Отдаленные во времени и пространстве элементальные планы, созданные Древними как сырье, из которого создавались все материальный вещи, даже начальный материальный план, сам человека и обычные вещи. Элементальные планы стоят вне цикла роста и распада, увядания и восстановления. Одни и те же элементы в вечном, непрекращающемся движении, единственным изменением которых является постоянный прилив и отток элементальных энергий на материальный план. Элементали - это живые, псевдо разумные проявления своих планов, состоящие из первоэлементов, не загрязненных другими материалами. По большей части они нейтральны по своей природе и ведут себя как животные в лесу. На их планах есть и другие виды жизни, включая принцев стихий, принявших сторону в вечной борьбе Закона и Хаоса, местных жителей (такие как водный нечто, саламандры, огненные змеи, слуги воздуха и адские гончие) и разумные правители (как джинны), но сами элементали остаются чистыми.

Существуют четыре элементаля: огонь, земля, вода и воздух. В пространствах между этими планами обитают четыре псевдоэлементаля: пепел, лава, лед и туман. На самых редких пересечениях плоскостей существуют и другие младшие элементали: пыль, пар и грязь.

Элементали распространены на своих родных планах, но крайне редко встречаются на материальном плане. Их можно встретить, когда их создал или призвал маг, вблизи некоторых природных вихрей, позволяющих пройти в элементальные планы, в местах, где ткань измерений была разорвана, и в при невероятной концентрации элемента, (например, океанские глубины, жилы редких минералов, колоссальные торнадо и вулкан). Иногда они просто бродят, когда их призвал волшебник и умер, не сняв заклинание. Эти элементали попадают в ловушку и не могут вернуться, но никто им не указ.

Все элементали имеют следующие особенности:

1. Как внепланарные существа, они невосприимчивы к обычным атакам. Они могут быть ранены только магическим оружием, заклинаниями, другими внепланарными существами или существами с природными магическими атаками (паралич, сон, яд, кислоту, дыхание драконов и т. д.). Существа с 4 КЗ и больше достаточно сильны, чтобы бить с половиной урона, а при 6 КЗ и больше могут нанести обычный урон.
2. Призванный или созданный элементаль должен находиться под контролем мага, чтобы им управлять. Волшебнику надо концентрироваться. При нарушении концентрации контроль теряется. Свободолюбивые элементали в ярости атакуют тех, кто нанес им урон или контролировали их. Через 1d6 раундов они возвращаются на свой план, если могут это сделать.
3. Волшебник может попытаться взять под контроль вольного элементаля, произнеся соответствующее заклинание. Если элементаль управляется, волшебник может вырвать контроль у другого волшебника, наложив заклинание *рассеивания магии* на другого мага. Затем как в предыдущем случае накладывается соответствующее заклинание, для управления элементалем.
4. Элементали, появляющиеся на материальном плане, с 8, 12 или 16 КЗ, зависит от способа призыва. На своих планах они более могущественны и могут иметь 20 и более КЗ. Элементали с 12 или 16 КЗ получают дополнительный кубик действия. А при 20+ КЗ два дополнительных кубика действий.

Элементаль воздуха: Иниц. +8; атака удар +8 ближний (2d6) или бросить предмет +8 дальний (1d6, дистанция 100′); КБ 16; КЗ 8d8, 12d8, или 16d8; движение 50′ (полет); действия 1d20 (и больше); особое: смерч, поднять врага, особенности элементалей; спасбросок стойкость +6, реакция +10, воля +6; мировоззрение: Н.

Воздушные элементали это живые порывы ветра. В спокойном состоянии они не более чем легкий бриз, почти невидимы на открытом воздухе, но в гневе проявляются как клубящийся пар или облако. Воздушные элементали всегда летят и могут поднять ветром существ размером с человека. Известно, что они поднимают врагов (противостоящая проверка силы, считая силу элементаля 22) и бросают их с большой высоты (1d6 урона за 10′ падения). В бою бьют сильным ветром или подхватывают ближайшие предметы и бросают как высокоскоростные снаряды. Раз в час воздушный элементаль может за раунд, превратиться в смерч. На второй раунд, после образования смерча, элементаль становится конусом, шириной 10′ в нижней части и высотой до 50′, ширина в верхней части равна высоте. Смерч длится всего 1 раунд, но за это время все, чего коснется при обычном движении, получают 8d6 урона.

Пустынный элементаль это менее известная разновидность этого элементаля, наносящий урон жаром. Каждый раунд, проведенный в контакте с ним, в форме смерча или, когда подхватывает, наносит 1d3 урона жаром, и эффекты, указанные выше.

Элементаль огня: Иниц. +6; атака сжигающее касание +12 ближний (3d6) **или** огненная стрела +8 дальний (2d6, дистанция 40'); КБ 18; КЗ 8d8, 12d8, или 16d8; движение 40'; действий 1d20 (и больше); особое: сжигающее касание, уязвимость к холоду и воде, особенности элементалей; Спасбросок стойкость +8, реакция +8, воля +8; мировоззрение: Н.

Огненные элементали это живые башни пламени, потоки искр и ревущие костры. Воздух вокруг них невыносимо горяч, и они поджигают все, к чему прикасаются, опаляя или расплавляя даже самые прочные металлы. Любое существо, коснувшееся огненного элементаля - будь то атакуемый или сам нападающий - может загореться. Загоревшиеся делают спасбросок реакции со Сл 16 или получать 1d6 урона каждый раунд, пока огонь не потушен еще одним спасброском реакции со Сл 16 (+4, если "остановиться и упасть", +2, если помогают союзники). Они невосприимчивы к жару и атакам, основанным на огне. Но не переносят воды и не преследуют добычу под водой, через ручьи, озера или водопады. Они получают двойной урон от атак холодом и водой.

Элементаль воды: Иниц. +6; атака удар +10 ближний (2d6); КБ 16; КЗ 8d8, 12d8 или 16d8; движение 40' или плавание 80'; действия 1d20 (и больше); особое: поглощение и утопление, уязвимость к огню и жару, особенности элементалей; спасбросок стойкость +8, реакции +8, воля +8; мировоззрение: Н.

Водные элементали выглядят как живые, скользящие океанские волны. В спокойном состоянии они мягкие и плавные, а в гневе - вздыбленные. Водный элементаль пытается перейти через врагов, поглощая их в себе. Он может наносить удары по поглощенным целям, поскольку бьет их своими волнами, а когда цель поглощена, она тонет. Захваченная цель атакует с -4 и делает противостоящую проверку силы (против силы 20), чтобы выплыть. Каждый раунд пока цель поглощена, она делает проверку выносливости со Сл 16. При провале цель начинает тонуть, теряет 1d6 выносливости в раунд. Эти элементали невосприимчивы к атакам водой. Они получают двойной урона от атак жаром и огнем.

Элементаль земли: иниц. +4; атака удар +12 ближний (4d6); КБ 20; КЗ 8d8, 12d8 или 16d8; движение 30' или рытье 30'; действий 1d20 (и больше); особое: особенности элементалей; спасбросок стойкость +10, реакция +4, воля +8; мировоззрение: Н.

Земные элементали это неподвижные, неповоротливые массы земли и камня. Самые крупные из них напоминают живые холмы. Они атакуют методичными, тяжелыми ударами каменных кулаков. Роют землю и камень на 30', их шкуру трудно пробить.

Элементаль прерий это малоизвестный подвид элементаля земли. Он выглядит как плоская, лишенная черт местность, похожа на обычный элементаль, но более плоский и обладает магической способностью удлинять расстояния. За каждый шаг, сделанный по его поверхности, проходится в 3 раза меньшее расстояние. Персонажу надо пройти спасбросок воли против КЗ элементаля, чтоб понять действие эффекта замедления

ВНЕПЛАНАРНЫЙ ДВОЙНИК

Внепланарный двойник: все характеристики как у персонажа кроме одного (см. ниже); опыта как у персонажа.

Ваш мир отражается в космосе бесконечное число раз, и в параллельных вселенных существует как минимум один аналог каждого персонажа игрока. Этот внепланарный двойник является почти идеальной копией персонажа, и является персонажем в другом месте пространственно-временного континуума. Планарные путешествия и опасная магия могут привести к контакту персонажа с его двойником. Иногда персонаж может найти двойника злодея, заклятого врага или соперника.

Поскольку они это *те же люди, что и соответствующие персонажи*, только перемещенные в пространстве или времени, они обнаруживают, что живут почти одинаковой жизнью, причем вокруг них меняется только "декорации". Когда два или более двойника оказываются в одном плане, их судьбы сливаются воедино. В бою любой урон, нанесенное одному из них, затрагивает и другого. Целительная магия, как и обычное исцеление, действует на всех. Только редкие формы магии - или некое разделение планов - могут привести к тому, что урон одному не затронет другого.

Чтобы создать внеплнанарного двойника, возьмите параметры персонажа или существа. Затем бросьте 1d6 и обратитесь к таблице ниже или создайте свою собственную, вдохновляясь этой:

d6 Результат

1 Двойник это элементаль. Он состоит из (бросок 1d5): (1) огня, (2) воды, (3) воздуха, (4) земли, (5) псевдоэлемент, еще бросок 1d5: (1) пепел, (2) лава, (3) лед, (4) туман, (5) метаэлемент, еще бросок 1d3: (1) пыль, (2) пар, (3) грязь. Скорректируйте параметры, чтобы отразить сильные и слабые стороны элементаля.

2 Двойник из будущего, идентичный персонажу, но возрастом 6d20 лет, может превышать предел жизни человека, из-за природы времени на другом плане. Ментальные характеристики более развиты.

3 Героический двойник, идентичный персонажу, но спасший мир, возвысившись до глобального лидера. Гораздо более высокого уровня, обладает потрясающим оружием и фанатичной свитой.

4 Первобытный двойник из мира, существовавшего до появления грамотности и технологий. Он физически сильнее, но звероподобен по своей природе.

5 Двойник с планеты-скитальца, чья родная звезда погибла миллиард лет назад. Идентичные черты личности и психики, но в причудливом теле.

6 Безумный двойник из безумного мира. Нелогичные и саморазрушительные черты характера.

ГОРГУЛЬЯ

Горгулья: иниц. +0; атака когти +4 ближний (1d4); КБ 21; КЗ 2d8; движение 30' или полет 30'; действий 1d20; особое устойчивость к немагическому оружию, тихо стоит; спас. Стойкость +5, Реакция +0, Воля +0; мировоз.: Х.

Горгульи — это крылатые каменные существа похожие на людей. Для жизни им не нужны ни воздух, ни пища, ни вода, но они очень злобны и ищут добычу, потому что получают удовольствие от причинения боли. Когда стоят на месте, то совершенно неподвижны, и невозможно определить, живое существо или просто статуя. Тело состоит из живого камня и практически неуязвимо для обычного оружия. Оружие с зачарованием +1 и выше наносит обычный урон, немагическое оружие наносит половину урона и разбивается в 50% случаев.

Подводная разновидность горгульи известна как копоацинт. Они плавают с помощью крыльев, как скаты. Во всех остальных отношениях они похожи на своих сородичей, живущих на поверхности.

ПРИЗРАК

Призрак: иниц. +2; атака особая (см. ниже); КБ 10; КЗ 2d12; движение полет 40'; действий 1d20; особое особенности нежити, иммунитет к немагическому оружия, 1d4 особых способностей; спасбросок стойкость +2, реакция +4, воля +6; мировоззрение Х.

Призраки — это не упокоенные души умерших. Обычно выглядят мерцающими, полупрозрачными образами, похожие на людей. Сохраняют последнее эмоциональное состояние перед смертью, обычно ярость или ужас. Как правило враждебны к живым.

Несмотря на их враждебность, у каждого призрака есть свои причины для нахождения здесь, он жаждет покоя. Выполнение желаний заставляют духа уйти на вечный покой. Упокоенный призрак немедленно растворяется в эфире, отправляясь дальше. Игроки, отправившие призрака на покой, получают опыт как будто победили его, и +1 к удаче, так как естественный баланс жизни и смерти чуть-чуть восстановлен. Определите условие ухода на покой призрака, бросив 1d6 или подходящее для вашей кампании.

d6 Условие ухода на покой

1. Призрак был жестоко убит и жаждет отомстить за свою смерть. Он жаждет убить своего убийцу.
2. Призрак был похоронен отдельно от супруга и желает воссоединиться с ней. Надо извлечь останки и перезахоронить их вместе.
3. Призрак умер в поисках своего ребенка. Приведя его к месту нахождения его ребенка - живого или мертвого - он обретет покой.
4. Призрак был убит во время религиозного паломничества в священное место. Перенос останков в это место приведет к его упокоению.
5. Призрак умер в поисках определенного предмета. Если принести предмет призраку, он упокоится.
6. Призрак умер, выполняя задание хозяина. Задания может быть военным (захватить соседний форт), религиозным (убить вампира или найти последователей), мирным (отнести подписанный договор королю) или другим. Выполнение этого задания приведет к упокоению призрака.

Призраки бесплотны, могут проходить сквозь стены и другую твердую поверхность. Им не вредит обычное немагическое оружие. Они нежить и могут быть изгнаны жрецами. Призраки иммунен к критическим ударам, болезням и яду. Как нежить невосприимчивы и урону холодом и к заклинаниям *сна*, *очарования*, *паралича* и другим эффектам на разум.

Каждый призрак обладает 1d4 особыми способностями. Определяются по таблице.

d10 Особые способности

1. Ужасный вид. Простой взгляд призрака причиняет 1d4 урона и вызывает страх (спасбросок воли со Сл 12 для сопротивления). Испуганное существо убегает в течение часа; если его загнать в угол, оно сражается со штрафом к атаке -4.
2. Грохочущие цепи. Призрака сопровождает постоянный шум гремящих цепей. Он слышен на расстоянии до 100 ярдов.
3. Крик баньши. Призрак атакует леденящим душу криком. Все живые существа в радиусе 100' получают 1d4 урона звуком и могут оглохнуть на 1d4 часа (спасбросок стойкости со Сл 12 для сопротивления). Призрак может издавать этот крик до 3 раз в час. Собаки, лошади и другие домашние животные пугаются этого крика.
4. Парализующее прикосновение. Касаясь другого существа, призрак парализует его на 1d4 часа (спасбросок Стойкости со Сл 14 для сопротивления). Призрак атакует на +6 в ближнем бою.
5. Видение будущего. Любое существо, заглянувшее в глаза призрака, получает шокирующее видение возможного будущего. Персонаж, атакующий призрака, делает спасбросок Реакции со Сл 10 или случайно заглядывает в глаза. Это видение всегда

является возможной ужасной смертью. Рефери лучше описать видение связанным будущей встречей в текущем приключении. Когда персонаж достигает этой встречи, он получает -2 ко всем броскам на страх.

6 Дать благо. Призрак законного мировоззрения перед смертью может одарить персонажей с таким же мировоззрением. Обычно это отличное оружие, из твердого эфира. Оружие работает не долго, но будет бесценным в бое над врагом. (Считается магическим оружием от +1 до +3, обычно оно дается одному персонажу. На оружии выгравирован символ, говорящий о его применении, оно исчезает после использования).

7 Невидимость. По желанию призрак невидим. Может стать видимым в любом следующем раунде.

8 Истощающее прикосновение. Любое существо, которого коснулся призрак, теряет 1d4 физических характеристик (силы, ловкости или выносливости). Персонаж сам выбирает что теряет. Призрак атакует в ближнем бою с +6.

9 Одержимость. Призрак может овладеть телом одного смертного существа. Призрак должен коснуться цели (атак с +6 в ближнем бою). Цель делает спасбросок воли со Сл 12 или призрак исчезает в ее теле и овладевает ею. Одержимое существо может попытаться восстановить контроль раз в час, сделав такой же спасбросок. Если существо умирает, призрак изгоняется, но цель мертва.

10 Телекинез. Призрак может двигать до 4 предметов в радиусе 100', каждый весит не более 50 фунтов.

ГИГАНТ

Гиганты — это огромные гуманоиды с невероятной силой. Им мало интересны смертные, считая людей просто мошками, не заслуживающими внимания. Существует множество разновидностей, как обычных, так и магических. В рамках одного вида обычно объединяются в семейные кланы. Эти кланы ссорятся, вступая в жестокие схватки, на почве вековых счетов и давно забытых обид.

Будучи архетипическими существами, великаны наверняка знакомы рефери, поэтому не требуют особой расшифровки. Авторы рекомендуют рефери относиться к каждому великану как к уникальной личности, так же как уникален каждый человек. Ниже приведены основные параметры для обычного гиганта каждого вида; рефери сам может персонализировать каждого гиганта, используя таблицу ниже, материал выше или свои идеи:

d12 Персональные особенности гигантов

1 Необычные прически: ирокез, косы, конский хвост, лысина (возможно, с топорной расческой) и т.д.

2. Сломанные или отсутствующие передние зубы

3 Ужасные прыщи (в гигантских масштабах)

4 Сломанный нос

5 Бивни

6 Только один глаз; другой закрыт повязкой

7 Заметно длинные, грязные ногти на руках и ногах

8 Отсутствие нескольких пальцев на каждой руке

9 Без руки, отрубленной по локоть.

10 Необычные волосы на лице, усы, борода и т.д.

11 Заметные татуировки (на лице, руках или ногах)

12 Необычный ароматный запах

Гиганты атакуют невероятными ударами огромным уроном. Атакуют кубиком d24, и наносят критические удары при натуральных 20-24 и превышении КБ. У великанов своя таблица крит. ударов. Часто наносят критические удары, 1 раз из 5. Они - грозные враги!

Холмовой гигант (12′ рост, 1,200 фунтов): Иниц. -2; атака дубинка +15 ближний (2d8+8) или бросок камня +6 дальний (1d8+6, дистанция 100′); КБ 16; КЗ 8d10; движ. 30′; действий 1d24; Особое инфразрение, крит 20-24; спас. Ст. +10, Реак. +5, Воля +6; мировоззрение Х.

Каменный гигант (14′ рост, 1,500 фунтов): Иниц.+1; атака дубинка +18 ближний (3d8+10) или бросок камня +10 дальний (1d8+10, дистанция 200′); КБ 17; КЗ 12d10; движение 40′; действий 1d24; Особое инфразрение, 50% шанс 1-2 спутников медведей, крит 20-24; спас. Стойкость +12, Реакция +6, Воля +8; мировоззрение Н.

Ледяной гигант (16′ рост, 2,700 фунтов): Иниц. +3; атака топор +21 ближний (4d8+8) или бросок камня +12 дальний (2d8+8, дистанция 300′); КБ 18; КЗ 14d10; движение 50′; действий 2d24; Особое иммунитет к холоду, двойной урона от огненных атак, 75% шанс на спутников (2-4 волков, 0-1 полярных медведей), крит 20-24; спас. Ст. +14, Реак. +7, Воля +11; мировоззрение Х.

Огненный гигант (12′ рост, 5,000 фунтов): Иниц. +3; атака меч +22 ближний (4d10+10) или бросок камня +8 дальний (1d8+10, дистанция 200′); КБ 17; КЗ 16d10; движение 30′; действий 2d24; Особое иммунитет к огню, двойной урона от ледяных атак, 10% шанс на магический пламенный меч (+1d6 урон), 25% шанс на 1-3 адских гончих спутников, крит 20-24; спас. стойкость +15, реакция +5, воля +8; мировоззрение Х.

Небесный гигант (20′ рост, 7,000 фунтов): Иниц. +1; атака булава +24 ближний (4d8+12) или бросок камня +12 дальний (2d8+10, дистанция 300′); КБ 20; КЗ 17d10; движение 50′; действий 3d24; Особое *создать туман* (3/день; размером до 100′x20′x100′; уменьшает видимость до 5′), *левитация* (1/день; себе плюс 1,000 фунтов. длительность 1 час, скорость 50′), 50% шанс спутников (3-18 гигантских ястребов *и* 1-4 львов *or* 2-8 диких волков), крит 20-24; спас. стойкость +12, реакция +6, воля +8; мировоззрение Х.

Штормовой гигант (22′ рост, 10,000 фунтов): Иниц. +3; атака меч +26 ближний (5d8+12); КБ 21; КЗ 20d10; движение 50′; действий 4d24; Особое иммунитет к электричеству, дыхание под водой, заклинания (+12 проверка заклинания: *удар молнии*, *левитация*, *порыв ветра*), крит 20-24; спас. Ст. +16, Реак. +8, Воля +12; мировоззрение Н.

P10 - 15
MULLEN

ГУЛЬ

Гуль: иниц. +1; атака укус +3 ближний (1d4 плюс паралич) или когти +1 ближний (1d3); КБ 12; КЗ 2d6; движ. 30'; действий 1d20; особое: особенности нежити, паралич, инфразрение 100'; спас. Стойкость +1, Реакция +0, Воля +0; мировоззрение Х.

Гуль это труп, который не умирает. Всегда подвижные благодаря черной магии или демоническим силам, эти звери бродят стаями, охотясь по ночам за живой плотью. Они выглядят как оборванные мертвецы и нападают со свирепыми кусаясь и ударяя когтями.

Люди, укушенное упырем, делают спасбросок воли со Сл 14 или парализовано и не может двигаться или выполнять действия 1d6 часов. Эльфы не подвержены этому параличу. Существо, убитое упырем, обычно съедается. Те, кого не съели, воскресают как упыри в следующее полнолуние, если труп не был освящен.

Гули не издают никаких звуков. Они нежить и могут быть изгнаны жрецами. Они не едят, не пьют и не дышат, а также иммунны к критическим ударам, болезням и яду. Как нежить невосприимчивы и урону холодом и к заклинаниям *сна*, *очарования*, *паралича* и другим эффектам на разум.

Маленькие гули (1 КЗ или меньше) образуются из трупов гоблинов или кобольдов, а более крупные (до 8 КЗ) - из трупов огров, великанов, багбиром и подобных существ. Есть морская форма гуля, называемый лакедон.

ГНОЛЬ

Гноль: иниц. +0; атака укус +1 ближний (1d3) или оружием +1 ближний; КБ 13; КЗ 1d8; движ. 30'; действий 1d20; Особое *призыв покровителя (Итха)* с 1d12 или лучше; спас. Стойкость +1, Реакция +0, Воля +0; мировоззрение Х.

Гноллы это жестокие гиеноголовые пещерные люди, поклоняющиеся злым богам стихий. Одетые в звериные шкуры и вооруженные дубинками, они тащат пленников в свои пещеры для жертвоприношений, слишком ужасных, чтобы их описывать. Их племенами руководят шаманы, проводящие ритуалы в соответствии с каким-то своим календарем, который основан на созвездиях. Используя специальные заклинания, их запрещенных злых богов, шаманы посылают гноллов в жестокие набеги. Они не сотрудничают с гоблиноидам. Поскольку для их нет различий между человеком, эльфом, гномом, орком, гоблином, хобгоблином, кобольдом, троллем или багбиром, когда нужна кровь.

Шаманы гноллов считаются жрецами 4 уровня, которые знают злые стихийные заклинания и могут быстро призвать силы Итхи и других отвратительных принцев стихий. Все гноллы могут *призвать покровителя (Итха)* с проверкой заклинания 1d12; шаманы гноллов могут *призыв покровителя (Итха)* с проверкой 1d20+УЗ (обычно 4-й). На каждые 10 гноллов приходится бета-самец, боец 2 уровня; на каждые 40 гноллов приходится альфа-самец, боец 4 уровня.

ГОБЛИН

Гоблин: иниц. -1; атака укус -1 ближний (1d3) или оружием -1 ближний; КБ 10 + доспех; КЗ 1d6-1; движ. 20′; действий 1d20; особое инфразрение 60′; спас. стойкость -2, реакция +1, воля -2; мировоззрение З.

Гоблины — это маленькие, кривоногие существа с серой, коричневой или зеленой кожей и желтыми или красными глазами. Живут в пещерах и руинах, не способны к построить сами. Трусливы и любой ценой избегают конфликтов. Обычно убегают, а не сражаются, если их не сопровождают их более сильные сородичи, багбиры и хобгоблины. Они правят некоторыми племенами гоблинов и побуждают их к агрессии плетьми и побоями. Если вождь племени гоблинов - багбир или хобгоблин - убит, гоблины в бою делают проверку морали со Сл 16 или убегают.

Гоблины видят в темноте до 60′ и при ярком свете имеют атаку -1. Четверть гоблинов ездят на страшных волках и охотятся с ними. Гоблины сражаются пращами, дубинками или тупыми мечами и имеют доспехи из кожи или шкур.

ГРИФОН

Грифон: иниц. +2; атака укус +9 ближний (2d6) или когти +5 ближний (1d6); КБ 17; КЗ 7d10; движ. 30′, полет 80′; действий 2d20; спас. стойкость +7, реакция +8, воля +4; мировоззрение Н.

Грифон — это крупный магический зверь, крылатый лев с головой и лапами орла. Размах крыльев часто превышает 20′, а вес может достигать 500 фунтов. Грифоны живут в огромных гнездах в высоких местах. Им нравится вкус лошадиной плоти.

ГАРПИИ

Гарпии: иниц. +0; атака когти +3 ближний (1d4); КБ 13; КЗ 5d8; движ.20′, полет 70′; действий 1d20; особое пленительная песнь (Сл 13 по воле); спас. стойкость +2, реакция +3, воля +6; мировоззрение Х.

Гарпия — это старухи с ужасными чертами: чешуйчатая кожа, крылья как у летучих мышей, и спутанные черные волосы. Они живут в океане на утесах и могут действием петь. Все существа в радиусе 300' делают спасбросок воли со Сл 13 или подходят к гарпии в гипнозе. Эти существа используют самый прямой путь и могут упасть со скалы и погибнуть. Те, кто добрался до гарпии, стоят неподвижно, пока длится песнь, и могут быть разбужены только магией или через 24 часа. Гарпии в гнездах откладывают яйца. Такие гнезда усыпаны драгоценными металлами и стоят 500 зм и больше, если их найти.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Адская гончая: Иниц. +2; атака укус +4 ближний (1d6+2) или дыхание; КБ 12; КЗ 2d6; движ. 40′; действий 1d20; особое: иммунитет к урону от огня и жара; спас. стойкость +1, реакция +2, воля +1; мировоззрение З.

Адские гончие - это крупные, худые собаки с черной шерстью, от которых пахнет серой. Их кожа болезненно горячая на ощупь. Они распространены на элементальном плане огня и в некоторых местах бездны, но очень редки на материальном плане. Обычно можно встретить их призванных волшебником, иногда стаи диких адских гончих обитают в горячих источниках, вулканах, пустынях и подобных местах. Они невосприимчивы к урону от огня или жара. В бою они кусаются, а раз в час могут дышать огнем. Атака дыханием — это конус шириной 10′ в конце и длиной 30′. Все, кто находится в зоне действия дыхания, должны сделать спасбросок со Сл 12 или получить 2d6 урона огнем.

ХОБГОБЛИН

Хобгоблин: Иниц. +2; атака меч +2 ближний (1d8+2) или плеть +2 ближний (1d6 плюс спасбросок реакции со Сл 14 или опутан); КБ 14 (чешуйчатый доспех); КЗ 1d8+2; движ. 30′; действий 1d20; особое: инфразрение 60′; спас. ст. +1, реакция +1, воля -1; мировоззрение З.

Хобгоблины это эволюционно более совершенные гоблины. Внешне они похожи на гоблинов по цвету кожи и чертам лица, но стоят прямо, высокие как люди, умны, умеют изготавливать доспехи и оружие и любят создавать военной организации. Они сражаются строем, назначают сержантов и лейтенантов, каждый офицер командует отрядом гоблинов, прошедших специальную подготовку. Если бы не хобгоблины, гоблины редко встречались бы с людьми, но хобгоблины имеют расовое родство с ними (подобно тому, как старший брат командует младшими), а гоблины их всегда слушают. Эти отношения - странная смесь уважения и страха. Там, где багбиры правят только силой, хобгоблины прививают своими подопечными гоблинами через дисциплину и доверие.

Обычно на каждые 10-20 гоблинов приходится один хобгоблин капрал. На трех или четырех капралов приходится один сержант, с 2 КЗ и атакой +4. На каждые два или три сержанта приходится лейтенант с 4 КЗ и атакой +6. Над лейтенантами стоит генерал с 6 КЗ и атакой +8.

Хобгоблины ненавидят эльфов больше всего на свете и нападают на них при первой же возможности. Они относятся к багбирам как к соперникам за лидерство над гоблинами.

ПОЛЫЙ

Полый человек: Иниц. +0; атака кинжал +2 ближний (1d4); КБ 12; КЗ 2d8; движ. 30'; действий 1d20; особое: заклинания как у волшебника 4 уровня (проверка заклинаний +6); спас. стойкость +1, реакция +2, воля +6; мировоззрение З.

Полое отродье: Иниц. +0; атака тентакль +6 ближний (1d6); КБ 16; КЗ 2d8 (в дополнение к полому человеку); движ.30'; действий 1d20; спас. стойкость +6, реакция +2, воля +1; мировоззрение З.

Полый это марионетка. Странная щупальцеобразная масса в центре - кукловод, управляющий действиями окружающей его пустой человеческой оболочки. Он выглядит как высокий, гуманоид в темных одеждах. Он может творить заклинания как волшебник 4 уровня и обычно живут в каких-нибудь древних святилищах. Когда тело убивают, его кожа расходится по швам, и из нее вырывается ползучее щупальцеобразное отродье, бьющее своими псевдощупальцами. Только когда человеческая оболочка действует вместе с отродьем, объединенное существо может творить заклинания; само по себе отродье почти не разумно. Полые обычно встречаются в небольших сектах, различающихся по цвету мантии: красной, зеленой и белой. Каждый орден практикует свой тип магии. Все они хотят, чтобы их оставили в покое, чтобы они поклонялись своим ужасным богам и изучали страшные тайны.

ЛОШАДИ, ОБЫЧНЫЕ

Осел/мул: Иниц. -1; атака укус -1 ближний (1d2); КБ 11; КЗ 2d8; движ. 30'; действий 1d20; спас. стойкость +4, реакция +2, воля +2; мировоззрение Н.

Лошадь: Иниц. +1; атака копыто +2 ближний (1d4+2); КБ 14; КЗ 3d8; движ.60'; действий 1d20; спас. стойкость +4, реакция +3, воля +1; мировоззрение Н.

Пони: Иниц. +1; атака копыто -2 ближний (1d2); КБ 11; КЗ 1d8+2; движ.40'; действий 1d20; спас. стойкость +2, реакция +3, воля -1; мировоззрение Н.

Боевой конь: Иниц. +1; атака копыто +5 ближний (1d6+3); КБ 14; КЗ 4d8; движ. 60'; действий 1d20; спас. стойкость +6, реакция +4, воля +2; мировоззрение Н.

Эти характеристики даны для лошадей без брони.

ГИДРА

Гидра: Иниц. +4; атака укус +6 ближний (1d10+4); КБ 16; КЗ 1d10 (7) за голову; движ. 20', плавание 40'; действий 1d20 за голову; особое 5-12 голов, крит на 19-20, регенерация голов со скоростью 2х, лечение 1 здоровья/раунд за оставшуюся голову; спас. стойкость +9, реакция +7, воля +5; мировоззрение Х.

Гидра — это многоголовая рептилия с четырьмя ногами и хвостом, обычно обитает в болотах, трясинах и океане. Каждая голова кусает независимо, у гидр от 5 до 12 голов (а иногда и больше!). За каждую голову она получает 7 здоровья (считается как 1d10) и атаку укусом с кубом 1d20. Получает крит при 19-20. Обычно их много.

Отслеживайте здоровье гидры с шагом 7. Например, для 6 головой гидры:

Голова 1: 7 здор.
Голова 2: 7 здор.
Голова 3: 7 здор.
Голова 4: 7 здор.
Голова 5: 7 здор.
Голова 6: 7 здор.

За каждые 7 урона от одного удара, отсекается одна голова, а урон больше 7, нанесенный этим ударом, теряется. Например, один удар мечом, наносит 9 урона, отсекает одну голову, а оставшиеся 2 урона теряются. Атаки по области (например, огненный шар) могут нанести урон сразу нескольким головам, при этом урон не теряется.

За каждую отрубленную голову гидра теряет голову на два раунда... затем на третий раунд из обрубка вырастают две новые головы, и гидра получает 14 здоровья (по 7 здоровья в каждом). Эта регенерация может быть остановлена только путем отсечения голов огнем или кислотой.

Наконец, все оставшиеся головы гидры исцеляют урон со скоростью 1 здоровья за раунд.

До 10% гидр - пирогидры, могут дышать огнем. Каждые 1d4 раунда все головы выпускают огненную струю, атака +10, дальность 50', 3d6 урона. Цели делают спасбросок реакции со Сл 16 или загорятся и получают 1d6 урона в раунд, пока не выполнят еще одни спасбросок реакции чтоб сбить пламя. Пирогидры невосприимчивы к огню, и регенерацию обрубков голов нельзя остановить от огнем, но холод действует.

До 5% гидр - криогидры, могут дышать холодом. Каждые 1d4 раунда все головы выпускают струю холода, атака +8, дальность 30', 2d6 урона. Получают двойной урон от огня и невосприимчивы к холоду.

Изначальные гидры могут выпускать огонь *или* холод, невосприимчивы к урону огнем *и* холодом, регенерацию обрубков голов можно остановить только уроном кислотой, и обычно имеют не менее 20 голов.

РОЙ НАСЕКОМЫХ

Рой насекомых: Иниц.+5; атака укус роя +1 ближний (1 плюс жало); КБ 11; КЗ 4d8; движ. полет 40'; действие особое; особое: кусает все цели в 20'x20', половина урона от атак не по области, жало (спасбросок стойкости со Сл 5 или еще 1d4 урона); спас. Стойкость +0, Реакция +10, Воля -2; мировоззрение Н.

Рой насекомых это масса летающих ос, муравьев, мух или других вредных насекомых. Он занимает пространство 20'x 20' и бьет всех в зоне. Укушенное существо делает спасбросок стойкости или получает больше урона. Рой получает половину урона от атак, не по области (удар мечом хуже *огненного шара*)

ЖЕЛЕЗНАЯ ТЕНЬ

Железная тень: Иниц. -2; атака удар +3 ближний (1d6+2); КБ 22; КЗ 2d8+4; движ. 15'; действия 1d20; особое: иммунитет к критическим ударам; спас. Стойкость +6, Реакция +1, Воля +0; мировоззрение З.

Железные тени это огромные живые статуи высотой 8' и весом в тысячи фунтов. Они отлиты из неизвестных форм в виде идеальных людей. Стоят неподвижно, пока их не осветит луна, тогда они охраняют свою территорию от посторонних. Секрет их изготовления давно утерян, но их находят в развалинах, хранящих давно забытые секреты. Некоторые тени также оживают при любом свете. Искателю приключений достаточно погасить фонаря, чтобы остаться в живых.

ПЧЕЛА УБИЙЦА

Пчела убийца: Иниц. +1; атака жало +3 ближний (1d4 + яд); КБ 12; КЗ 2d8; движ. полет 30'; действия 1d20; особое яд (спасбросок стойкости со Сл 8 или смерть); спас. ст. +2, реакция +3, воля +1; мировоззрение З.

Пчела убийца это крупное существо размером с собаку, со смертоносным жалом. Они появляются группами по 5-10 особей и вызывают страх своим ядом. Хоть укус и слаб против бронированных врагов, он часто вызывает мгновенную смерть.

КОБОЛЬД

Кобольд: Иниц. +1; атака маленький меч -2 ближний (1d4-1); КБ 11; КЗ 1d4; движ. 20'; действий 1d20; особое инфразрение 100'; спас. стойкость -2, реакция +0, воля -2; мировоззрение Н.

Кобольды это ржавокожие собакоголовые полулюди, презирающие фей. Они родом из глубоких пещер под землями пикси, никси, спрайтов, брауни, гномов и лепреконов. Некоторые волшебники считают, что кобольды — это перерожденные проклятые феи. Кобольды ассоциируют эльфов со своими врагами феями и устраивают им засады, пытают их.

Рост кобольдов едва достигает 4', у них острые зубы, рога, отвратительные красные глаза. Носят одежду. В своем естественном состоянии кобольды - склочные, шумные существа, и на материальном плане они живут в убогих болотах, сырых джунглях и узких туннелях. Однако они общительны, по крайней мере с себе подобными; кобольды никогда встречаются числом менее тридцати особей, и часто живут в переполненных норах с сотнями обитателей, включая одомашненных кабанов, с большими инкубаторами для яиц и молодых кобольдов. На каждые тридцать кобольдов приходится лидер и два стража с 6 здоровья. На каждую сотню кобольдов приходится вождь племени с 9 здоровьями, и его свита из пяти стражей.

Кобольды имеют инфразрение на 100', но получают штраф -1 к атакам при ярком свете.

ПИЯВКА КОЛОССАЛЬНАЯ

Пиявка колоссальная: Иниц. -2; атака укус +4 ближний (1d6 плюс высасывание крови); КБ 14; КЗ 2d8; движ. 10′ или плавание 30′; действия 1d20; особое: высасывание крови (1d4 урона в раунд после укуса); спас. ст.+4, реакция -2, воля -4; мировоззрение Н.

Колоссальные пиявки разводятся злобными воинами для охраны своих замков. Пиявки живут во рвах, где они скрываются под водой в ожидании добычи. Когда они чувствуют вибрацию, они движутся к источнику и пытаются укусить цель. При успехе они высасывают кровь, что вызывает еще 1d4 урона каждый раунд пока не будут убиты.

ЖИВЫЕ СТАТУИ

Живые статуи: Иниц. +6 (неожиданность); атака оружием +3 ближний (1d8); КБ 14 (кристалл), 16 (камень), 18 (железо); КЗ 2d8 (кристалл), 3d8 (камень), 4d8 (железо); движ. 30′; действия 1d20; особое шанс 50% на неожиданность; спас. стойкость +4, реакция -2, воля -2; мировоззрение Н.

Живая статуя — это страж управляемый простыми инструкциями. Они абсолютно неподвижны и неожиданно атакуют с 50% шансом, даже если персонажи подозревали о их истинной природе. В этом случае живая статуя получает бесплатную атаку и использует высокий модификатор инициативы. Живые статуи разумны, как простые роботы, и могут подчиняться только самым простым командам, обычно связанным с охраной места. Материал статуи определяет ее боевые характеристики.

ОГРОМНАЯ ЯЩЕРИЦА

Огромная ящерица: Иниц. -3; атака укус +5 ближний (3d4); КБ 17; КЗ 3d8; движ. 40′ или лазание 20′; действия 1d20; особое камуфляж; спас. стойкость +2, реакция -2, воля -2; мировоззрение Н.

Встречается множество видов огромных ящериц. Крокодилы в болотах, игуаны на деревьях, а гекконы живут в пещерах. Независимо от вида, все гигантские ящерицы мастера маскировки: получают +10 ко всем попыткам спрятаться.

ЛЮДОЯЩЕР

Людоящер: Иниц. -2; атака укус +3 ближний (1d4 и захват) или дубинка +2 ближний (1d4); КБ 14; КЗ 1d8; движ. 30′ или плавание 30′; действий 1d20; Особое захват, тихое движение; спас. стойкость +2, реакция -1, воля -1; мировоззрение Н.

Людоящеры - скрытные, молчаливые жители болот. Отшельники по своей природе, живут только небольшими семейными группами, они бесшумно движутся в болоте, прищуренными глазами наблюдая за вечностью. Если в ловушку попал зверь, рыба или человек, людоящер утаскивает его на глубину.

Людоящеры бесшумно движется по болоту или в воде (считается как +10 ко всем проверкам скрытности). Они атакуют укусом. Любое укушенное существо, должно успешно пройти противостоящую проверку Силы. В этой проверки мощная челюсть людоящера дает +8 к силе. При успехе людоящера, он затаскивает цель под воду. Попав в такую ловушку, жертва начинает тонуть. Каждый раунд цель получает 1d6 временного урона выносливости. Когда выносливость снижается до 0, цель умирает. Людоящер захвативший так цель не может атаковать другие цели, а попавшая в ловушку жертва атакует со штрафом -4.

Охотничьи отряды людоящеров состоят из 1d3+1 взрослых особей, связанных кровным родством. С 25% шансом их сопровождает прирученная гигантская змея или гигантский крокодил (считается как гигантская ящерица). Пять процентов людоящеров - шаманы (жрецы 1 или 2 уровня).

ЛЮДИ-МЫШИ

Люди-мыши: иниц. +4; атака укус +6 ближний (1d6); КБ 12; КЗ 2d8; движ. 20′, полет 40′; Действий 1d20; Особое утащить добычу; спас. стойкость +1, реакция +4, воля +2; мировоззрение Х.

Это нелюди, сами себя называют хироптеранами, а остальные "люди-мыши". У них две ноги, большое волосатое тело и крылья, вместо рук, как у летучей мыши. Их лица нечто среднее между человеческим и животным, с большими ушами, острыми носами, черным, коричневым или серым мехом. Их рост достигает 8', размах крыльев 20′, а вес чуть больше обычного человека. Говорят собственном, дозвуковом языке и не способны к обычной речи. Питаются чем попало. Нападают на одиноких путников.

Люди-мыши использует сонар и не страдают от слепоты или тьмы. Обычно нападают с верху. После удара могут попробовать унести добычу, сделав противостоящую проверку силы (сила 16); при успехе добыча схвачена в лапы и поднимается в воздух. Цель все еще может атаковать со штрафом -2; а человек-мышь не может совершать другие атаки, пока она обременена, и движется с половинной скорости. Упавшее существо получает 1d6 урона за каждые 10′ падения.

До 10% имеют вампирский укус, отнимающий 1 опыта с каждым укусом (спасбросок Воли со Сл 14 для сопротивления). Изначальные людомыши имеют двойной КЗ и две дополнительные руки-крылья (попытка захвата с Силой 22), и огромные пасти с особыми вампирскими способностями (высасывание уровней, характеристик, магических способностей и т.д.).

МАНТИКОРА

Мантикора: иниц. +5; атака укус +6 ближ. (1d8) или когти +4 ближ. (1d3); КБ 16; КЗ 6d8+6; движ. 40′, полет 50′; действий 3d20; особое шипы на хвосте или жало; спас. ст. +5, реакция +4, воля +6; мировоззрение Х.

Мантикора это ленивый хищник, избегает сражений и ищет легкую пищу. У нее тело льва, большие крылья, как у летучей мыши, и лицо бородатого человека. Она жаждет человеческой плоти и охотно нападает на женщин и детей, одиноких путников и раненых в бою, но редко нападает на воинов. Обычно они следуют за группами нелюдей охотников, стараясь ударить и уйти, прежде чем кто-то успеет среагировать.

У 50% мантикор в львиные хвосты с железными хвостовыми шипами. За одно действие мантикора может выпустить залп из 6 шипов, атакующих +6 дальний (дальность 100'), нанося 1d6 урона каждый. Мантикора может выпустить четыре таких залпа в день.

У остальных 50% хвост как у скорпионов. В бою они могут использовать действие, чтобы нанести удар хвостом раз в раунд с атакой +8 (1d10 + яд). Яд требует спасброска стойкости со Сл 16 или цель теряет 1d6 выносливости с каждый удар.

МИНОТАВР

Минотавр: иниц. +8; атака рога +8 ближний (1d8+4) или топор +8 ближний (1d10+4); КБ 15; КЗ 6d8+6; движ. 30'; действий 2d20; особое бычий рывок, никогда не застигнут врасплох; спас. стойкость +6, реакция +8, воля +2 (см. ниже); мировоззрение Х.

Минотавры — это сильные люди с бычьими головами, созданные с особой божественной целью. Они не размножаются обычным путем и редко встречаются в местах, не определенных богами. Минотавры мало знают о своем великом предназначении, кроме как разрывать и убивать, это они выполняют превосходно.

Минотавр начинает бой с рывка, а заканчивают кровавыми ошметками. Это считается особым рывком: помимо бонуса к атаке +2 и штрафа к КБ -2, минотавр наносит еще 1d8 урона (итого 2d8+4), а цель делает противостоящую проверку Силы (сила минотавра 24) или отброшена на 20' назад.

Минотавры не бывают застигнуты врасплох и совершенно бесстрашны. Они глупы, но хитры, как хищники. Минотавры устойчивы к заклинаниям, влияющим на разум (как *очарование*, *испуг* и т.д.), получая +6 к спасброскам против этих заклинаний.

МУМИЯ

Мумия: иниц. +0; атака удушение +5 ближний (1d4/2d4/3d4/…) или дубинка +3 ближний (1d6+2); КБ 11; КЗ 8d12+8; движ. 20'; действий 1d20; особое урон уменьшается на 5, гниль мумии, уязвимость к огню, особенности нежити; спас. стойкость +4, реакция +2, воля +10; мировоззрение Х.

Закутана в погребальные бинты, внутри шевелятся бесформенные куски законсервированной плоти. Мумия — это труп законсервированный до неузнаваемости с помощью странных масел, опасных специй и неизвестных песнопений.

Мумии громоздки и медлительны, одеты в древние бинты, их тела наполнены пылью. Удары по ним часто находят лишь пустоту или не нужные сгнившие органы, поэтому от любого удара на 5 урона меньше.

Мумия обычно бьет какой-нибудь дубинкой и хочет задушить цель после сокращения дистанции. При успехе атаки начинает душить одной или двумя руками. В первом раунде 1d4 урона от удушения. При успешной второй атаке 2d4 урона. При третьей 3d4 и так далее пока атака мумии не промахнётся, либо цель не мертва.

Любое существо, получившее урон от мумии, может заболеть гнилью мумии (спасбросок стойкости со Сл 12). При провале тело жертвы медленно сморщивается и высыхает. Существо получают 1 урон выносливости каждый день и постоянно испытывают жажду. Выносливость не восстанавливаются обычным путем, пока гниение не остановлено магией.

Мумии высушены за многие годы, поэтому мумии получают двойной урон от огня.

Мумии — это нежить, и могут быть изгнаны жрецами. Они не едят, не пьют и не дышат, имеют иммунитет к критическим ударам, болезням и яду. Как нежить, они невосприимчивы к заклинаниям на разум (*сон*, *очарование* и *паралич* и прочее) и урону холодом.

ОГР

Огр: иниц. +2; атака удар +5 ближний (1d6+6) или огромная булава +5 ближний (1d8+6); КБ 16; КЗ 4d8+4; движ. 20'; действий 1d20; особое медвежья хватка; спас. стойкость +4, реакция +2, воля +1; мировоззрение Х.

Серокожее существо с короткими ногами, длинными руками, туловищем и лицом человека. Огр глуп и агрессивен, но его легко победить хитростью. Живя в пещерах, заваленных костями, они ищут себе еду, никогда не планируя ничего дальше своей следующей трапезы. Их огромная сила используется другими существами, которые уговаривают их обещаниями вкусной еды и еще более богатой добычи. Когда огры не сидят в своих логовах, они служат в качестве наемников в армиях великанов, колдунов и королей.

В одиночном бою огр сжимают врага в могучих медвежьей хватке, чтобы сломать его позвоночник. Если он успешно наносит удар, его враг должен пройти встречную проверку силы, силы огра 22 (+6). При провале враг в медвежьей хватке. Каждый последующий раунд огр автоматически наносит еще 1d6+6 урона. Каждый раунд жертва может попытаться вырваться, выполнив за действие еще одну проверку силы.

ОРК

Орк: иниц. +1; атака когти +1 ближний (1d4) или оружием +1 ближний; КБ 11 + доспех; КЗ 1d8+1; движ.30′; действий 1d20; спас. стойкость +2, реакция +0, воля -1; мировоззрение Х.

Орки — это грубые гуманоиды, созданные давно умершим волшебником. Они продукт темного колдовства и сшиты из частей тел. Когда-то ими командовал великий лидер, но теперь орки бродят по глухим местам небольшими группами, устраивая набеги и распри, но никогда не оседая. У них звериные лица с клыкастыми ртами и зеленая или серая кожа. Женщины-орки такие же мускулистые, как и мужчины. Они всегда готовы к войне, вооружены булавами, луками, мечами, топорами, щитами, носят кольчуги или латными доспехами. В каждой группе есть лидер с 4d8+4 КЗ и атакой +4. В отрядах с более чем 30 орками еще есть шаман с 2d8 КЗ, который знает 1d4 заклинаний жреца 1 уровня и 1d3-1 2 уровня с проверкой заклинаний +3. Изначальные орки огромны и сильны, с тройным КЗ с дополнительным бонусом +4 к атаке и урона от силы.

СОВОМЕД

Совомед: иниц. +1; атака укус +6 ближний (1d6+2) или когти +4 ближний (1d4); КБ 17; КЗ 3d8; движ. 20′ или карабканье 10′; действий 2d20; особое устойчивость к заклинаниям; спас. стойкость +4, реакция +1, воля +8; мировоззрение Х.

Трансмутатор Ксультич разводил в своих лабораториях разные мерзости. Некоторые существа сбежали и размножались. Совомед одна из таких существ. Хищник с могучим телом медведя и огромным клювом, крыльями и глазами совы. Они не умеют летать, но хорошо лазают, и любят нападать с высоты. Их магическое наследие дает естественную защиту от магии: сопротивление магии любого уровня, 25% шанс на успех проверки и +8 к спасброскам воли против заклинаний, которые все же подействовали.

ПЕРВОБЫТНАЯ СЛИЗЬ

Первобытная слизь: иниц. (всегда последняя); атака псевдощупальца +4 ближний (1d4); КБ 10; КЗ 1d8 за 5′ квадратных; движ. 5′, карабканье 5′; действий 1d20 за 5′ квадратных; особое половина урона от колющего и режущего оружия; спас. стойкость +6, реакция -8, воля -6; мировоззрение Н.

Человек произошел от протоплазмы, и его потомки до сих пор ползают среди мутных болот и тусклых пещер. Первобытные слизи бывают разных видов, ни одна из них не безопасна, все они медленно ползают в поисках органических веществ, пригодных для растворения.

Известные крестьянам как желе или слизи, эти штуки обычно имеют толщину в несколько сантиметров или дюймов и размером до четверти мили. Большинство имеют площадь в 50′ или 100′ квадратных, но могут проникнуть через отверстия размером в сантиметр. Некоторые имеют форму комка или кубическую. Все они могут прилипать к стенам и висеть на потолке.

За каждый квадрат 5'x5' слизь имеет 1d8 здоровья и может развернуть псевдощупальце. Она получает половину урона от колющего и режущего оружия (мечей, стрел, топоров и т. д.), так как быстро затягивает раны. Могут быть уязвимы к другим атакам, как указано ниже.

Бросьте 1d8, для определения цвета слизи: (1) желтый, (2) зеленый, (3) красный, (4) охра, (5) черный, (6) серый, (7) коричневый, (8) прозрачный.

Слизь обладает 1d4-1 особыми свойствами. Бросьте 1d10, чтобы определить их случайно:

Бросок Особые свойства

1. Кислотное прикосновение. Она наносят еще 1d6 урона. Любое существо, ступившее в слизь, получает 1d6 урона. Слизь пытается переместиться на соседние цели и поглотить их. Захваченные цели получают 1d6 урона и не могут убежать или делать любые действия без проверки силы против слизи (сила слизи 12 + 2 за каждый 5' участок).
2. Парализующее прикосновение. После касания слизи надо выполнить спасбросок стойкости со Сл 14. При провале паралич на 1d6 часа.
3. Липкий. Любое существо после касания слизи делает проверку силы со Сл 15, чтобы вырваться. Застрявшие существа атакуют со штрафом -2 к атаке, и слизь тащит их за собой, пока они не освободятся. К телу слизи прилипло 2d4 случайными предмета.
4. Распад протоплазмы. Слизь переваривает свою пищу, выделяя при контакте кислоту. Любое существо, касающиеся слизи (например, при атаке), временно теряет 1d4 выносливости. При выносливости 0, существо погибает.
5. Металлическое пищеварение. Любое металлическое оружие, которого коснулась слизь или которым ударили слизь, получает урон. Оружие бесполезно после одного касания, а металлическая броня теряет один "плюс" к КБ за каждый раунд контакта. Магические предметы делают спасбросок против Сл 12 (добавьте "плюс" оружия к броску d20).
6. Быстрое размножение. За каждые 5 урона, нанесенного слизью, ее площадь увеличивается еще на 5'x5' и она получает 5 здоровья.
7. Чувствительность к свету. Слизь либо тянется к свету, либо получает 1 урона за раунд воздействия (50% шанс на каждый исход).
8. Псионика. Слизь обладает скрытым, примитивным интеллектом. Она бросает психические удары в ближайшие цели, пытаясь подчинить их себе. Каждый раунд она получает новое действие психический удар. Он может поразить им любое живое существо в радиусе 100'. Существо должно сделать спасбросок воли со Сл 14 или получает 1d6 урона от сильной психической боли. Из носа и ушей идет кровь от давления внутри черепа.
9. Получает двойной урон от одного источника. Бросок 1d6: (1) огонь; (2) холод; (3) кислота; (4) молния; (5) силовой удар (например, *магическая стрела*); (6) некромантия (например, *холодное прикосновение*).
10. Невосприимчивость к одному источнику. Бросок 1d6: (1) огонь; (2) холод; (3) кислота; (4) молния; (5) силовой удар (например, *магическая стрела*); (6) некромантия (например, *холодное прикосновение*).

ПТЕРОДАКТИЛЬ

Птеродактиль: иниц. +2; атака укус +8 ближний (1d10) или когти +2 ближний (1d4); КБ 15; КЗ 6d8; движ. 10′ или полет 50′; действий 1d20; спас. стойкость +6, реакция +5, воля +2; мировоззрение Н.

Эти огромные летающие существа имеют размах крыльев 25′ и используются магами как ездовые.

КРЫСА, ГИГАНТСКАЯ

Стая крыс: иниц. +4; атака укус стаи +1 ближний (1 плюс болезнь); КБ 9; КЗ 4d8; движ. 40′ или карабканье 20′; действия особое; особое укус всех целей в области 20′x20′, половина урона от атак не по области, болезнь (спасбросок стойкости со Сл 5 или еще 1d3 урона); спас. стойкость +2, реакция +4, воля -2; мировоззрение Н.

Крыса, гигантская: иниц. +4; атака укус +2 ближний (1d4+1 плюс болезнь); КБ 13; КЗ 1d6+2; движ. 30′ или карабканье 20′; действия 1d20; особое болезнь (спасбросок стойкости со Сл 7 или еще 1d6 урона спас. стойкость +4, реакция +2, воля -1; мировоззрение Н.

Крысы встречаются в стаях из сотен особей или в виде гигантских существ в стаях по дюжине и более.

СКОРПИОН, ГИГАНТСКИЙ

Скорпион, гигантский: иниц. +3; атака клешни +12 ближний (1d10+4) или жало +7 ближний (1d6+2 плюс яд); КБ 18; КЗ 12d10+12; движ. 50′ или карабканье 30′; действий 3d20; особое яд (спасбросок Стойкости со Сл 15 или смерть за 1d4 раунда); спас. стойкость +9, реакция +4, воля -2; мировоззрение Н.

Щелкающие, лязгающие огромными клешнями огромное существо, патрулирующее пески родной пустыни, вызывает страх у всех существ. Этот огромный хищник, с размахом лап более 40′, король своих владений. Живет за счет падали и агрессивно преследует все, что кажется съедобным, будь то человек или зверь.

ЗМЕЕЛЮДИ

Змеелюди: иниц. +1; атака укус +3 ближний (1d4 + яд стойкость Сл 14) или оружие +3 ближний; КБ 12+доспех; КЗ 1d10+2; движ. 30′; действий 1d20; особое иллюзия 1/день, гипноз; спас. стойкость +2, реакция +1, воля +2; мировоззрение З.

Змеелюди ходят среди нас. Это скрытные змееголовые люди, некогда побежденные Старшей расой тысячелетия назад, теперь возглавляют культы Сета, бога змей, в городах людей. Они используют магию, чтобы принимать облик людей, и в этом обличье правят своим Теневым королевством, тайным правительством, которые убивают, а затем заменяют собой герцогов, королей и графов. Их истинная форма раскрывается после смерти, когда их иллюзии развеиваются. Единственный способ обнаружить самозванца-змеелюда без магии, попросить произнести некие древние слова, известные их древним врагам, друидам. Эти слова могут произнести челюсти человека, но не рот змеелюда.

У них человеческие тела со змеиными головами. Раз в день он может наложить иллюзию, которая заставляет выглядеть как определенный человека. Иллюзия является полной, визуальной, тактильной, слуховой, обонятельной, результат проверки заклинания равен 30 для рассеивания или проверки. Змеечеловек может показать свою истинную форму, если захочет.

Змеечеловек может гипнотизировать низших существ. Любое разумное существо, смотрящее в глаза, становится восприимчивым. Гипноз действует, даже через иллюзию. Змеечеловек накладывает гипноз с проверкой заклинания +6; жертва выполняет противостоящий спасбросок воли или оказаться под контролем. Эти существа выглядят как в оцепеневшие и выполняют задания по команде. Любое опасное задание требует нового спасброска воли для сопротивления. Гипноз исчезает через 1d4 часа.

Они сражаются с оружием, а если обнаружены, то кусают. Яд змеелюдей действует на всех по-разному; 25% вызывают слепоту, 25% - слабость (потеря 1d6 силы), а 50% - болезненные спазмы (1d6 урона).

Змеелюди руководят волшебниками 3, 4 или 5 уровня, которые специализируются на иллюзиях.

СЛУГА

Слуга: иниц. +4; атака когти +6 ближний (паралич) или укус +1 ближний (1d3); КБ 16; КЗ 1d8+4; движ. 40′; действий 2d20; особое паралич (спасбросок стойкости со Сл 16, длительность 1d4 дня), *кантрип* (проверка заклинания +4); спас. стойкость +3, реакция +6, воля +8; мировоззрение Х.

Слуги это дьявольские творения Повелителей Хаоса, выполняющие их указы. Слуги никогда не встречаются поодиночке, только в небольших группах, сопровождая некромантов, язычников или колдунов, служащих Хаосу. Они выглядят как маленькие гуманоиды, со множеством острых когтей, колючек, шипов и зубов. Они редко весят больше 20 фунтов и абсолютно верны тому, к которому их приписал Повелитель Хаоса. Они творят заклинания силой воли (никогда не теряются) с проверкой заклинаний +4 и используют парализующее когти, чтобы парализовать врагов.

ТЕНЬ

Тень: иниц. +3 (всегда неожиданно); атака изнуряющее касание +8 ближний (1 силы); КБ 17; КЗ 6d8; движ. полет 40′; действий 1d20; особое преследует добычу, чтобы внезапно атаковать, бесплотен, иммунитет к немагическому оружию, особенности нежити; спас. стойкость +5, реакция +10, воля +8; мировоззрение Н.

В мрачных глубинах Девяти Преисподень мстительные владыки-личи посылают проклятых слуг с заданиями для смертных. Так рождаются тени: глупая нежить, материализуется в темное время, без солнца и луной. Тень

Тень появляется в виде очертаний человека или зверя, без источника света. Она движется по земле или стенам, как обычная тень, но без привязки к солнцу, луне или факелу, тень буквально не зависит от света. Она прикрепляется к выбранной жертве, сливаясь с обычной тенью существа, и где-то в сумерках или на рассвете искатель приключений осознает, что от его лица исходит вторая тень, которая не правильно себя ведет, на мгновение отстает, или идет, когда он стоит, и стоит на месте, когда он идет. И наступает время ужаса, когда тень накидывается на жертву.

Тень обычно преследует цель много часов, сливаясь с ее тенью. До того, как тень покажет себя, у цели есть 5% шанс в час заметить, что тень "ведет себя неправильно". Этот шанс увеличивается до 25% в сумерках, на рассвете или свет мерцает, когда тень не может легко принять четкие очертания.

Если тень не обнаружена, она сама выбирает момент атаки и всегда получает внезапность и бонус +4 при первой атаке. Тень наносит только один вид урона: **постоянное** высасывание силы. Существо, сила которого упала до 0, убито тенью.

Тени могут быть ранены только магией или магическим оружием с чарами на +1 или лучше, или существами с натуральными магическими атаками (включая паралич, сон, яд, кислоту, дыхание; например, взгляд василиска подходит для этого). Существа с КЗ 4 и больше достаточно сильны, чтобы ранить тень с обычным оружием.

Тени это нежить, и поэтому могут быть изгнаны жрецами. Они не едят, не пьют и не дышат, невосприимчивы к критическим ударам, болезням и яду. Как нежить, они невосприимчивы к заклинаниям на разум (*сон*, *очарование* и *паралич* и прочее) и урону холодом.

Тени бесплотны. Они могут проходить сквозь стены, двери и другие материальные объекты. Могут летать, и им не мешает ни гравитация, ни вода. Они могут проходить сквозь людей и не могут быть схвачены.

ГРИБОЛЮДИ

Гриболюди: иниц. -5; атака удар +4 ближний (4d4); КБ 18; КЗ 2d8+6; движ. 10'; действий 1/2d20; особое *грибковое облако*, половина урона от дробящего оружия, инфразрение 100'; спас. стойкость +8, реакция -4, воля +4; мировоззрение Н.

Гриболюди это громоздкие, грибовидные существа, живущие глубоко под землей. На поверхности встречаются только на болотах или в сезон дождей. В целом напоминают живые, ходячие грибы, но их формы сильно разная: от широких и плоских до высоких и крепких. Всех их объединяют следующие черты: жесткая, плотная шкура; мрачный нрав; методичный, обдуманный подход; и очень медленный ум.

Они разумны и говорят на подземном наречии, и собственном расовом языке, но скорость речи очень мала, и люди часто проявляют нетерпение. Гриболюди разводят множество редких и сильнодействующих грибов, но получить их может быть очень дорого, не только из-за стоимости, но и потому, что торговые переговоры могут затянуться на месяцы.

В бою Гриболюди совершает одно действие раз в два раунда. Шкура настолько плотная, что они получает половину урона от дробящего оружия (дубины, булавы).

Возбужденный или находящийся под угрозой гриболюди испускает споры, образующие вокруг него *грибковое облако*. Начиная со второго раунда боя, любое существо в радиусе 20' от гриболюда получает -2 к атакам, урону и спасброскам из-за облака. Кроме того, цель в облаке делает спасбросок стойкости со Сл 14 или отравлена, временно теряя 1d4 ловкости и получает 1d4 урона. Каждый раунд, пока существо находится в облаке, требуется новый спасбросок.

СКЕЛЕТ

Скелет: иниц. +0; атака когти +0 ближний (1d3) или оружием +0 ближний; КБ 9; КЗ 1d6; движ. 30'; действий 1d20; особое нежить, половина урона от колющего и режущего оружия; спас. стойкость +0, реакция +0, воля +0; мировоззрение Х.

Хрупкие кости, удерживаемые вместе древней энергией, скелеты — это нежить, поднятая из могилы. Со шумом и скрипом они передвигаются по кладбищам, где их можно

найти Если ими командует волшебник или жрец, они понимают и выполняют приказы в одно или два предложения. Если свободны, то всегда находятся в местах смерти и нападают на живых при виде их. Скелеты нападают с помощью когтей или проржавевшими остатками оружия.

Скелеты получают половину урона от колющего и режущего оружия (мечей, топоров, копий, стрел и вил). Это нежить, и поэтому могут быть изгнаны жрецами. Они не едят, не пьют и не дышат, имеют иммунитет к критическим ударам, болезням и яду. Как нежить, они невосприимчивы к заклинаниям на разум (*сон*, *очарование* и *паралич* и прочее) и урону холодом.

Скелеты больших или маленьких существ, от гоблинов до великанов, могут иметь меньше 1 КЗ или до 12. Они могут быть оживлены разными способами, а некоторые обладают особыми свойствами. Особые черты определяются случайно с помощью d%:

d% **Черты скелета**

01-60 Без особых черт.

61-65 Скелет был проклят перед оживлением. При успешной атаке 25% шанс, что цель получит незначительное проклятие (Приложение С).

66-70 Носитель могильной гнили. Любое существо, получившее урон от скелета делает спасбросок со Сл 12 или заражается могильной гнилью. Могильная гниль может принимать одну из многих форм (бросок 1d4): (1) потеря 1 здоровья в день и нет обычного исцеления; (2) временная потеря 1d4 силы; (3) временная потеря 1d4 выносливости; (4) потеря чувствительности, что дает -2 ко всем атакам. Могильная гниль лечиться только магией.

71-75 Оживлен молний. Электричество проходит через тело скелета, вызывая короткие искры. Он наносит еще 1d4 урона от электричества при попадании.

76-80 Оживлен с драгоценными камнями в глазницах. Бросок 1d5, для определения камня: (1) жемчужные глаза действуют как заклинание *сна*; (2) обсидиановые глаза создают *тьму* (как заклинание); (3) изумрудные глаза испускают *луч ослабления*; (4) рубиновые глаза запускают огненные болты (как *волшебная стрелы*); (5) алмазные глаза ускоряют скелета так, что он имеет дополнительное действие каждый раунд. Все эффекты заклинаний действуют с проверкой заклинаний +4.

81-85 Кости оживлены независимо. Когда скелет умирает, он распадается на кости, продолжая атаковать. Они имеют 1d6 здоровья и атакуют +0 в ближнем бою (1d3). Большие кучи этих оживших костяных осколков двигаться на 5' и окружают существо, нанося автоматом 1d3 урона каждый раунд, и держат цель на месте (противостоящая проверка силы против силы 16). Кучи костей имеют 1d6 здоровья за 5'x5'.

86-90 Этот скелет создан из сильных воинов или недавно умерших. Он имеет еще 1d3 КЗ, атакует на +3 к атаки и носит целые пластинчатые доспехи, щит и меч. Эти существа гораздо более опасны и иногда ведут за собой своих более разложившихся собратьев.

91-95 Холодное прикосновение. Любое существо, которого коснулся скелет, получает еще 1d3 урона холодом.

96-100 Неромантическое прикосновение. Существо, которого коснулся скелет, теряет 1d2 силы.

СЛИЗЕНЬ, ПОДЗЕМНЫЙ

Слизень, подземный: иниц. -6; атака кислотное касание +3 ближний (1d4 плюс слизь); КБ 18; КЗ 3d6; движ. 10'; действий 1d20; особе слизь; спас. стойкость +5, реакция -6, воля -2; мировоззрение Х.

Слизни Подземье это сочащиеся отвращением трубки со стебельчатыми глазами. Они ползают по коридорам, оставляя за собой опасный след. Слизни передвигаются крайне медленно, и их легко избежать; настоящая опасность кроется в их слизистом следе, который пересекает большой участок и может быть опасным.

Бросьте 1d6 по таблице для определения природы слизи. Касание слизня наносит 1d4 урона плюс один тип урона слизью. Кроме того, на открытых пространствах Подземья встречаются лужи и тропы из слизи. Она сохраняет свою силу несколько дней и персонажи, случайно попавшие в почти невидимую слизистую тропу, могут получить эффекты ниже.

Бросок **Эффект слизи**

1 Прилипание. Персонаж прилип и не движется пока не выполнит проверку Силы со Сл 20.

2. Кислота. Персонаж получает 1d4 урона сейчас, и 1d4 в следующем раунде.

3. Галлюциногенный. Персонаж видит странные видения. Он недееспособен на 1d4 раунда, не может атаковать или выполнять другие действия.

4. Ядовитый. На персонажа действует яд. Он выполняет спасбросок Стойкости со Сл 14 или лежит на земле с судорогами 1d6 часа.

5. Светящийся. При контакте слизь ярко светится. Свечение привлекает внимание к персонажу и не может быть убрано без использования редких химикатов.

6. Вонючий. От персонажа исходит отвратительный запах. Шанс привлечь бродячих монстров удваивается.

ЗМЕЯ, ГИГАНТСКАЯ

Удав обхватывающий, гигантский: иниц. +4; атака укус +10 ближний (1d6 + сжимание); КБ 18; КЗ 5d8; движ. 30′; действий 1d20; особое сжатие 1d6; спас. Стойкость +6, Реакция +3, Воля +2; мировоззрение Н.

Кобра, гигантская: иниц. +8; атака укус +6 ближний (2d4 + яд Стойкость со Сл 20 или смерть); КБ 14; КЗ 3d8; движ.40′; особое 25% плевок; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +8, Воля +2; мировоззрение Н.

Гадюка, гигантская: иниц. +6; атака укус +8 ближний (3d6 + яд стойкость со Сл 12 или потеря 1d4 выносливости); КБ 16; КЗ 4d8; движ. 30′; особое 15% плевок; Действий 1d20; спас. Стойкость +6, Реакция +4, Воля +2; мировоззрение Н.

Гигантские змеи не всегда имеют естественное происхождение; многие призваны или созданы магами. Их длина достигает 50′, а вес - тысячи фунтов и более.

Удавы, укусившие жертв, немедленно обвивают их. Каждый последующий раунд он пытается укусить жертву (всегда против захваченной цели), а также сжимает ту же цель, нанося автоматические 1d6 урона.

Некоторые кобры и гадюки могут плеваться ядом раз в час. Плевок — это конус длиной 30′ и шириной 20′ на конце. Яд змеи поражает всех, кто находится внутри.

До 5% всех гигантских змей имеют две головы. Половина таких имеют две головы на шее. Остальные, известные как амфисбэна, вторую голову на хвосте и двигаются, сцепившись шеями и перекатываясь как обруч. Вторая голова дает дополнительное действие, которое всегда является еще одной атакой укусом.

Некоторые очень редкие гигантские змеи обладают взглядом, подобным взгляду медузы.

Магические гигантские змеи встречаются в жилищах волшебников. У некромантов есть змеи-скелеты, у вызывателей змеи из других миров, а чародеи облачают своих питомцев в изумрудные доспехи.

НЕДОЛЮДИ

Недолюди: иниц. -1; атака дубинка +3 ближний (1d4+2); КБ 13; КЗ 1d8+2; движ. 30′; действий 1d20; спас. Стойкость +2, Реакция +1, Воля -2; мировоззрение Х.

Пещерные люди, выродки, мутанты, зверолюди, обитатели болот, служители культов, затерянные племена и уроженцы джунглей, все они относятся к категории недолюдей. У них низкий интеллект, и ими всегда руководит гуманоид высшего порядка: колдуны, жрецы, лидеры культы, демоны или короли чистой крови. В бою они бездумно мечутся, злобно бьют своими дубинами. Вне боя они хрюкают и огрызаются, общаясь на односложном языке только со своими.

ПУТЕШЕСТВЕННИК ВО ВРЕМЕНИ

Путешественник во времени: иниц. +3; атака лазерный меч +8 ближний (2d6) или бластер +8 дальний бой (3d6, дистанция 400′); КБ 21; КЗ 4d10; движ. 30′ или полет 30′; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +3, Воля +10; мировоззрение Н.

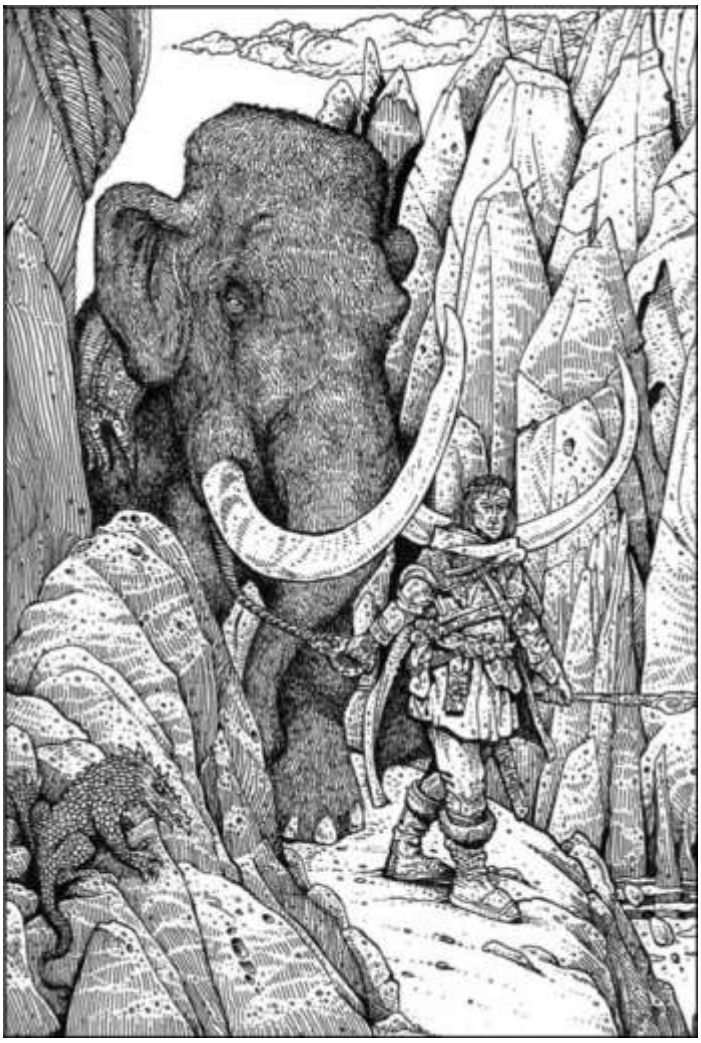
Люди из будущего на 1000000 лет. Они носят белые тоги и говорят двумя голосами, своим и электронным, исходящим из мигающей коробки, носимой с собой. Они не носят доспехов, но удары по ним отбиваются мерцающим силовым полем, а на запястьях и лодыжках есть браслеты, делающие удивительные вещи: пускают огненные лучи, левитируют и выпускают мечи, словно молнии. Они крайне редки, появляются, обычно в местах, где происходят важные события. Наблюдают издалека и редко вмешиваются, но иногда должны защищаться.

ТРОГЛОДИТЫ

Троглодиты: иниц. +2; атака укус +2 ближний (1d6) или копье +5 ближний (1d8+4); КБ 15 (кольчуга); HD 1d8+4; движ. 30′ или карабканье 10′; действий 2d20; особое инфразрение 100′; спас. Стойкость +2, Реакция +2, Воля +3; мировоззрение З.

Троглодиты — деградирующие рептилии из глубин, завоеватели, чьи кочевые набеги вызывают страх. Горбатые и жестокие, передвигаются на кривых ногах, издают шипящие звуки и щелкают раздвоенными языками. Несмотря на кривые позвоночники и странную мускулатуру, они обладают огромной силой, и многие воины погибли от копий троглодитов.

Отряды налетчиков-троглодитов состоят из 10-30 бойцов с вождем. Вождь имеет 4 КЗ и еще +4 к атаке и урону. У вождя есть 4-6 приспешников с 2 КЗ и еще +2 к атаке и урону. Владеющие магией очень редки.



ТРОЛЛЬ

Тролль: иниц. +6; атака укус +10 ближний (2d8+6) или когти +8 ближний (урон 2d6); КБ 19; КЗ 8d8+6; движ. 40′; действий 3d20; особое вонь, регенерация, иммунитет к критическому урону, иммунитет к заклинаниям на разум, уязвимость к огню; спас. Стойкость +10, Реакция +5, Воля +8 (см. ниже); мировоззрение Х.

Мало кто из живущих видел тролля, ибо увидеть его значит умереть. Тролль неразумное чудовище, пожирающее все, что попадается ему на пути, неутомимо преследуя. Подобно бездумной слизи или неразумному насекомому, он просто охотится, стремясь утолить бесконечный голод, пожирая людей, металл, плоть и овощи - не говоря уже о стволах деревьев, а иногда и камнях, и костях. Он вдвое выше человека с длинными конечностями, у него эластичная плоть, длинный зеленый нос и никаких внутренних органов. Его черные глаза смотрят из извилистой пещеры, зловоние которой разносится ветром на многие мили вокруг.

Когда тролль не в своем логове, он обычно нападает из засады. Каждый раунд он может укусить, а затем дважды ударить когтями. От тролля так сильно воняет, что люди в радиусе 20' каждый раунд делают спасбросок Стойкости со Сл 12 или испытывают рвоту (-2 ко всем броскам на

время рвоты). Тролль невосприимчив заклинаниям на разум, как гипноз или очарование, из-за отсутствия разума. У него нет внутренних органов, мозга, скелета или скоплений нервов, поэтому он невосприимчив к критическим ударам, а также к яду и болезням. Он регенерирует с невероятной скоростью на 1d8 здоровья в конце каждого раунда, включая раунд, когда его убивают. По-настоящему убить тролля можно, только сведя его здоровья к нулю так, чтобы последняя регенерация не подняла его выше 0. Отрубленная голова или конечность даже ползут обратно и прикрепляются. Единственная уязвимость тролля — это огонь, от которого он не регенерирует.

Изначальные тролли ужасны на вид, они вдвое или втрое выше обычного роста с соответствующим здоровьем и атаками. Некоторые из них имеют четыре конечности и способны проглотить человека целиком.

Тролли живущие в воде известны как скрэги. У них жабры, плавники и перепончатые пальцы. Они могут дышать без воды и плавать с обычной скоростью. Скрэги уязвимы к огню, как и обычные тролли.

ТРОЛЬ ЛОРДЫ

Лорды троллей — это веселые рассказчики, живущие в южных странах. У них потрясающая способность к употреблению алкоголя, любовь к большим мечам и другому оружию, врожденное отвращение к дисциплине и порядку, склонность к войне и знание тактики. Они обладают глубокими познаниями во многих предметах, которые обычно распространяются только при употреблении сваренных конфет. Каждому четвертому лорду-троллю сверхъестественным образом запрещен вход на 1d6 случайных планов Лордами Закона, и каждые 1d7 дней лорд тролль просыпается в новом месте, не помня, что было. У лордов троллей усы растут с угрожающей скоростью, и они неизменно выглядят небритыми, независимо от того, как часто бреются. Все они носят с собой дубинки и мешки с случайными товарами. Они всегда хранят свое сокровище в медных монетах, никогда в более дорогих монетах, по причинам, известным только самцам этого вида. При встрече в дикой местности есть шанс 1 из 6, встретить их. Они склонны к играм на удачу и тактику, с помощью которых можно вырваться из их лап. В бою лорды троллей постоянно бормочут себе под нос про «этих проклятых распространителей», что бы это ни значило.

Гиоззар это необычная мутация обычных лордов троллей. В отличие от своих волосатых собутыльников, они всегда красивы и чисто выбриты. Гиоззары родом из западных стран, хотя они часто путешествуют, часто по морю. Они используют редкое магическое устройство, известное как «таймшер», чтобы жить сразу в нескольких пещерах. Гиоззары по своей природе болтливы, и волшебники этого вида не могут наложить заклинание *тишины*. Они изобретательны и часто имеют новые возможности для бизнеса, хотя они неизменно сосредоточены либо на играх, либо на конкурсах красоты, в которых они любят участвовать.

ВОМБИСКИЕ ПИЯВКИ

Вомбийские пиявки: иниц. -1; атака укус +0 ближний (0); КБ 10; КЗ 1d6+1; движ. 15'; действий 1d20; особое *дыра в черепе*; спас. Стойкость +1, Реакция -2, Воля иммунитет; мировоззрение Н.

Вомбийские пиявки — это злобные хищники, похожие на кожаные безглазые капюшоны. Пиявки цепляются за потолки пещер и падают на жертву (+4 к атаке, если не обнаружена), окутывая голову жертвы.

В следующий раунд после успешной атаки пиявка прикрепляется к черепу с помощью сотен крошечных присосок со спиральными пастями делая *дыру в черепе*. Пасть растворяет волосы, кости и плоть, нанося 1d8 урона каждый раунд, пока пиявка на голове. После 4 последовательных раундов пиявка ест мозг жертвы, навсегда убивая цель и делаю ее в Вомбийским зомби.

Непознаваемый разум пиявки делает ее невосприимчивой к атакам на спасбросок Воли.

ВОМБИЙСКИЙ ЗОМБИ

Вомбийский зомби: иниц. +1; атака безоружный удар +1 ближний (1d6+2); КБ 13; КЗ 2d8+1; движ. 40'; действий 1d20; спас. Стойкость +0, Реакция +1, Воля иммунитет; мировоззрение Н.

Вомбийский зомби — это трупы, оживленные вомбийскими пиявками. Хотя это и не зомби, в смысле нежить, неразумные трупы имеют нечеловеческую силу и скорость благодаря пиявкам.

Убийство зомби не убивает прикрепленную пиявку, которая может атаковать, убивать или оживить другую цель. Непознаваемый разум пиявки делает зомби невосприимчивым к атакам на спасбросок Воли.

ВОЛК

Волк, обычный: иниц. +3; атака укус +2 ближний (1d4); КБ 12; КЗ 1d6; движ. 40'; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +2, Воля +1; мировоззрение З.

Лютоволк: иниц. +5; атака укус +6 ближний (1d6+2); КБ 14; КЗ 2d6; движ.40'; действий 1d20; спас. Стойкость +4, Реакция +4, Воля +3; мировоззрение З.

Лютоволки это большие существа, которые часто возглавляют стаи обычных волков.

ЗОМБИ

Зомби: иниц. -4; атака укус +3 ближний (1d4); КБ 9; КЗ 3d6; движ. 20'; действий 1d20; особое нежить; спас. Стойкость +4, Реакция -4, Воля +2; мировоззрение Х.

Зомби — это ходячие мертвецы. Эти ужасные остатки жизни двигаются по приказам некроманта. Без хозяина они тупы и немы, пробуждаясь, чтобы преследовать любое живое существо, которое подойдет слишком близко. Зомби медленны и их легко ранить, но очень трудно убить, поскольку они простые куски плоти, которые могут получить ранения, лишится рук или даже головы, прежде чем их наконец повреждены достаточно, чтобы сделать их неподвижными.

Зомби — это нежить, поэтому могут быть изгнаны жрецами. Они не едят, не пьют и не дышат. Как нежить, зомби невосприимчивы к заклинаниям на разум (как *сон*, *очарование* и *паралич*) и урону холодом.

Люди и Маги

Мир фэнтези населен людьми преимущественно средневекового типажа: крепостными и крестьянами; подмастерья и мастерами; солдатами и рыцарями; герцогами, графами, королями и прочими дворянами. Среди них есть некоторые с особыми способностями. Вот пример людей таких людей для заселения мира.

Как отмечалось ранее, «монстры нарушают правила» - и это относится и этим людям. Отправляя своих игроков сражаться лицом к лицу с магами и воинами, вам не нужно тратить время на создание персонажа, повышая уровни по правилам класса. Сделайте это быстро и интересно!

АКОЛИТ

Аколит: иниц. -1; атака булава +1 ближний (1d4) или *очарование* (см. ниже) или вредное заклинание (см. ниже); КБ 11; КЗ 1d8; движ. 30'; действий 1d20; особое очарование 1/день, вредное заклинание 2/день; спас. Ст. +1, Реакция +0, Воля +2; мировоззрение разное.

Аколит это церковнослужители младшего ранга. Их можно встретить группами по 2-8 человек, обычно возглавляющих группу последователей и часто сопровождаются монахом. Могут использовать простое заклинание *очарования* для приобщения к их делу на 1d4 часа (спасбросок Воли со Сл 11 для сопротивления) и слабое вредные заклинание, обычно в виде искр пламени, холода или молний. Оно причиняет 1d6 + 1 урона на расстоянии 50' (спасбросок реакции со Сл 11 для половины урона).

АССАСИН

Ассасин: иниц. +4; атака отравленный кинжал +9 ближний (1d12 затем 1d4, плюс яд) или отравленный дротик +12 дальний бой (1d8 затем 1d3, плюс яд); КБ 14; КЗ 3d6; движ. 30'; действий 2d20; особое яд (спасбросок стойкость со Сл 18 или смерть, урон 1d12+1d4 силе при успехе), воровские умения 75% (маскировка, тихое движение, карабканье, вскрытие замков, спрятаться в тени); спас. Стойкость +3, Реакция +8, Воля +4; мировоззрение Х.

Убийцы — это редкие мастера точных ударов. Они проникают, бьют и исчезают в ночи. Отравленный кинжал или дротик наносит дополнительный урон при первом ударе, отображая смертельную точность атаки убийцы. Все удары ядом, обычно смертельным, хотя в Приложении Р есть другие варианты. Убийца может прятаться, бесшумно двигаться, карабкаться, взламывать замки и прятаться в тенях с шансом 75%.

БАНДИТ

Бандит: иниц. +2; атака скимитар +2 ближний (1d8+1) или метательное копье +3 скимитар (1d6); КБ 15; КЗ 1d8; движ. 20'; действий 1d20; спас. Стойкость +2, Реакция +2, Воля +0; мировоззрение Х.

Бандит герой: иниц. +4; атака скимитар +4 ближний (1d8+2) или метательное копье+5 дальний (1d6); КБ 16; КЗ 2d8; движ. 20'; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +3, Воля +1; мировоззрение Х.

Капитан бандитов: иниц. +5; атака скимитар +6 ближний (урон 1d8+3) или метательное копье +7 дальний (1d6); КБ 17; КЗ 3d8; движ. 20′; действий 1d20; спас. Ст. +4, Реакция +4, Воля +2; мировоззрение Х.

Бандиты — это ненадежные люди, которые воруют, грабят и устраивают засады. Обычно встречаются большими группами. На каждые 10 бандитов один бандит герой, а на каждые 20 капитан бандитов.

БЕРСЕРК

Берсерк: иниц. +2; атака топор +3 ближний (1d8+2); КБ 14; КЗ 2d12; движ. 30′; действий 1d20; особое боевое безумие; спас. Стойкость +3, Реакция +2, Воля +0; мировоззрение разное.

Берсерки это дикие воины. В бою они впадают в боевое безумие, которое делает их еще более опасными. Они сражается как обычно до первой раны. При первом ранении впадают в боевое безумие. Получают +5 здоровья и +2 ко всем атакам, урону и спасброскам во время боя. После 1 хода безумие утихает. Затем он теряет дополнительное здоровье и падает замертво, если его количество здоровья становится ниже нуля.

ГАДАЛКА

Гадалка: иниц. -1; атака дубинка -1 ближний (1d4-1); КБ 9; КЗ 1d4; движ. 30′; действий 1d20; особое гадание; спас. Ст. -2, Реакция -1, Воля +4; мировоззрение разное.

Гадалка использует гадание, чтобы раскрыть будущее персонажа. Любой персонаж за 10 минут с гадалкой, может узнать кое-что о своем будущем. Бросьте 1d20 и сравните его с Удачей персонажа. Если результат меньше или равен Удаче, гадалка рассказывает полезную информацию, давая +1 к некой будущей проверке, связанной с удачей (по усмотрению рефери). При натуральной 1 гадалка видит обреченность персонажа, он становится потрясенным и расстроенным, намекает на грядущие ужасные вещи.

МОНАХ

Монах: иниц. +0; атака дубина +3 ближний (1d4+1) или праща +3 дальний (1d4) или вредное заклинание (см. ниже); КБ 13; КЗ 3d8; движ. 30′; действий 1d20; особое лечение 2/день, вредное заклинание 3/день, изгнание 3/день; спас. Стойкость +2, Реакция +1, Воля +4; мировоззрение разное.

Монахи — это религиозные лидеры. Они часто сопровождают аколитов и последователей, но бывают и в одиночном паломничестве. Дважды в день монах может вылечить 1d4 здоровья просто возложив руки. Так же он знает вредное заклинание подобно послушнику, оно наносит 1d8 + 2 урона на расстоянии 100′ (спасбросок реакции со Сл 13 для половины урона). И он может использовать свой религиозный символ для изгнания врагов. Враги делают спасбросок Воли со Сл 13 или не могут подойти ближе 20′ к монаху. Такие враги все еще могут наносить дальние атаки.

КОРОЛЬ

Король: иниц. +0; атака длинный меч +4 ближний (1d8) или лук +4 дальний (1d6); КБ 11; КЗ 2d8; движ. 30′; действий 1d20; особое вдохновение; спас. Стойкость +1, Реакция +2, Воля +4; мировоззрение разное.

Король вдохновляет окружающих. В присутствии своего короля все верные союзники получают +1 к спасброскам от страха и очарования и перебрасывают одну проваленную проверку морали в день.

РЫЦАРЬ

Рыцарь: иниц. +1; атака длинный меч +3 ближний (1d8) или лук +3 дальний (1d6); КБ 16; КЗ 2d8; движ. 20′; действий 1d20; спас. Стойкость +2, Реакция +1, Воля +1; мировоззрение разное.

Рыцари заслужили свои титулы подвигами.

МАГ

Маг: иниц. +0; атака кинжал -1 ближний (1d4-1) или вредное заклинание (см. ниже); КБ 10; КЗ 3d4; движ. 30′; действий 1d20; особое ловкость рук, вредное заклинание 3/день; спас. Стойкость +1, Реакция +1, Воля +4; мировоззрение разное.

Маги используют свои силы для отвлечения внимания

и иллюзий. Они искусны в фейерверках и поразительной красочной магии. В бою могут использовать ловкость рук, как действие, чтобы заставить оружие врага в пределах 30′ исчезнуть; цель делает спасбросок Воли со Сл 12 или оружие исчезает! На самом деле это иллюзия, которая проходит через 1d6+1 раунда, но жертва верит в это. Так же маг может применить вредное заклинание, наносящее 2d4 урона любой цели в пределах 30′ (без спасброска).

СОЛДАТ

Солдат: иниц. +0; атака топор +1 ближний (1d6); КБ 14; КЗ 1d8; движ. 25′; действий 1d20; спас. Стойкость +1, Реакция +1, Воля +0; мировоззрение З.

Крепкий, верный солдат — это основа любой местной армии

БЛАГОРОДНЫЙ

Благородный: иниц. +2; атака длинный меч +4 ближний (1d8) или лук +4 дальний (1d6); КБ 18; КЗ 2d8; движ. 20′; действий 1d20; спас. Стойкость +1, Реакция +2, Воля +2; мировоззрение разное.

Дворяне искусны во владении мечом, всегда хорошо вооружены и хорошо экипированы.

КРЕСТЬЯНИН

Крестьянин: иниц. -2; атака дубинка -1 ближний (1d4-1); КБ 9; КЗ 1d4; движ. 30′; действий 1d20; спас. Ст. -1, Реакция -2, Воля -1; мировоззрение разное.

К этому типу относятся торговцы, ремесленники, паломники, фермеры и прочие обычные люди.

МУДРЕЦ

Мудрец: иниц. -2; атака удар -2 ближний (1); КБ 9; КЗ 1d4; движ. 30′; действий 1d20; особое знания; спас. Ст. -2, Реакция -2, Воля +2; мировоззрение разное.

Мудрец обладает общими знаниями и знаниями в 1d4+1 узких предметах. Он знает ответ на любой общий вопрос с 50% и 75% для узких предметов. На простые вопросы на 10-20% выше, а на сложные на 10-20% меньше. Мудрец обычно берет 5-20 см за консультацию и до 10-30 зм, если для ответа требуется исследования. Известные предметы определяются броском 1d20: (1) история, (2) география, (3) религия, (4) политика, (5) экономика, (6) литература, (7) философия, (8) искусство, (9) музыка, (10) антропология, (11) археология, (12) психология, (13) химия, (14) физика, (15) логика, (16) математика, (17) сельское хозяйство, (18) архитектура, (19) инженерия, (20) право.

ВЕДЬМА

Ведьма: иниц. -2; атака когти -2 ближний (1d4-1) или проклятие (спасбросок Воли со Сл 16; см. ниже) или заклинание; КБ 9; КЗ 3d6; движ. 20′; действ. 1d20; особое фамильяр, проклятие, заклинания (+8 к проверке); спас. Ст. +4, Реакция +0, Воля +8; мировоззрение Х.

Ведьмы — это слуги сатаны, живущие глубоко в болотах, и пустынях. Где занимаются странной магией. Они живут поодиночке, но собираются в полнолуние в шабашах из 12 человек и демон повелитель. Это злые существа, их лучше всего уничтожить при встрече.

Ведьма может наложить проклятие как действие. Жертва делает спасбросок Воли со Сл 16, для сопротивления. См. Приложение С для идей. Ведьма знает 1d10 случайных заклинаний (перебросить дубли): (1) *очарование личности*, (2) *ледяное прикосновение*, (3) *обнаружение добра*, (4) *забвение*, (5) *призыв демона*, (6) *сон*, (7) *луч ослабления*, (8) *тьма*, (9) *паралич*, (10) *ясновидение*. Все ведьмы могут создавать магические предметы, как написано в заклинаниях (зелья, вещи).

У ведьм всегда есть фамильяр, обычно летучая мышь, крыса, кошка или жаба, с 1d4 здоровья, КБ 14 и атакой +2, наносящей 1d3 урона. Если ведьму мертва, а фамильяр жив, душа ведьмы бежит в тело фамильяра, и убегает, чтобы восстановить силу и отомстить.

Приложения

Дополнительная информация для дотошного рефери

Приложение C: Проклятия

Нежить, ведьмы, демоны и другие мерзкие существа могут наложить проклятие мрачными словами, как описано в описаниях монстров. Проклятие можно снять, убив первоначального заклинателя, выполнив некоторые определенные условия проклятия, аннулировав проклятие более мощным благословением или, иногда, другим проклятием, противоречащим условиям первого. Например, хитрый вор, проклятый на «быструю и мучительную смерть», может найти проклятие, обрекающее его на «жизнь в вечных страданиях», тем самым сводя на нет смертельные временные рамки первого проклятия!

Curses provide entertaining fodder for adventure stories. They open up angles of exploration centered on the pos-sible methods of resolution. They have a strong foundation in the literature of Appendix N and classical fantasy my-thology, and the inclusion of a Luck attribute in this game provides a game mechanism for resolving curses.

In game terms, a curse typically applies an immediate pen-alty to the bearer's Luck score, as well as one or more spe-cific other penalties. The curse must be invoked via a pro-found statement, and can be cured by fulfilling its terms. Those terms may sometimes be evident in the nature of the curse, but in most cases some degree of lore and knowledge is required to understand and remedy the curse.

Here are some examples of curses. If you need to generate them randomly, use these guidelines:

Issuer's Strength	**Curse**
Minor (4 HD or less)	Curse of blindness
	Curse of goblin sight
Moderate (5-8 HD)	Curse of lost love
Major (9+ HD)	Curse of locusts

Curse of Goblin Sight

This curse is typically carried by witches and un-dead of the underdark, such as ghouls and vampires. It is invoked by touching the target's eye and reciting this phrase:

While the sun is in the sky,
You'll wish the eagle's eye.
But what you'll see is goblin night 'Til
caveland biers restore your sight.

The curse carries a -2 Luck penalty and makes the victim's eyes and body extremely sensitive to sunlight (much like a goblin). The victim suffers a -2 penalty to all rolls in day-light (attack rolls, damage rolls, skill checks, saving throws, etc.) and a -1 penalty in lesser lights up to torchlight. Only in torchlight or dimmer environments does the victim feel comfortable. Note that the victim cannot see in the dark.

The curse can be remedied by locating the burial place of the un-dead creature that issued the curse ("caveland biers") and performing holy rites to bless the creature's corpse and bury it according to proper rituals.

As the judge, you can substitute the word "biers" in line four of the curse for other terms to create something more specific to your game. For example, "'Til caveland gems re-store your sight" could refer to some legendary jewels of your game world.

Curse of Lost Love

This curse is common to un-dead who were once pirates, sailors, and sea captains, and who left behind mourning wives on their home shores. The wives passed away never knowing what became of their husbands, who now roam the ocean's waves as death-less remnants of their former selves. The curse is delivered by a raking blow to the heart while the issuer recites these lines:

At seaside's edge she waits for
me, To return from distant sea.
But these bones are soaked with ocean's bottom brine,
While her heart remains forever mine.
The pain of longing now you will sing:
Forever you'll desire what no ship can bring.

The curse carries a -2 Luck penalty and fills the victim with a sense of endless longing. The sense of longing is hard to place. It's not clear to the cursed victim exactly what or who he longs for, but the things he once valued—compan-ionship, gold, principles, power—no longer seem as impor-tant. In game terms, this manifests as a -2 penalty to all Will saves, as the victim sees no reason to go on living.

The curse can be remedied by recovering the bones of the un-dead that issued it, and re-uniting them with the body (living or long since passed) of its longing wife.

Curse of Locusts

This powerful curse comes from the lips of Satanic creatures that are hateful to all mortal life. It is typically recited by demons, the evilest witches, and intelligent un-dead who desire an innocent babe for their foul doings. The curse is usually issued to an entire community of farmers at once. Adventurers may receive this curse accidentally because they are in the community at the time of delivery or via an evil creature that wishes them to become blight-carriers. The curse is delivered by sprinkling grave dirt on the target and reciting these lines:

The blackening hordes descend down, To
blot the green of your farming town. They'll
destroy to dirt your greening fields, 'Til
your first borne to the Lord you do yield.

The curse carries a -4 Luck penalty and a -2 penalty to Fort saves. In addition, the target permanently loses 1 hit point per Hit Die, and is afflicted with the black thumb: his touch is anathema to plants and agriculture. Farms under his care invariably perform poorly; gardens die, crops wither, livestock sicken, and the weather does not cooperate. Communities affected with this curse become dust bowls.

The curse can be remedied by sacrificing the first child born after its issuance. The child must be delivered to the curse's issuer on a full moon. Usually this is the first child born in a community, though if an adventurer is stricken it could be that person's first child.

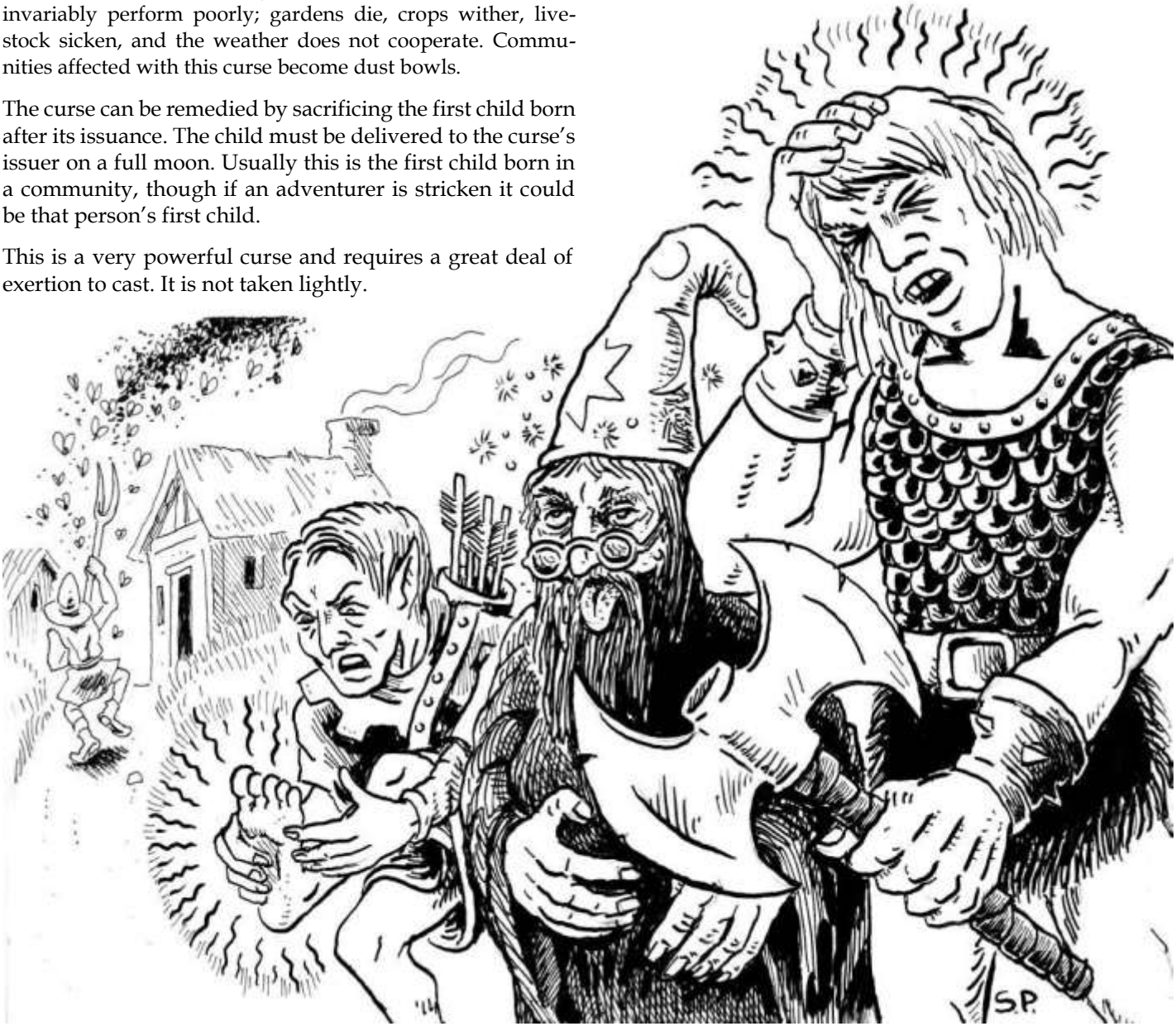
This is a very powerful curse and requires a great deal of exertion to cast. It is not taken lightly.

Curse of Blindness

This is a fairly common curse delivered by witches and minor, sightless un-dead. More powerful than the curse of goblin sight, it sentences the victim to total blindness for a short duration—typically until the next full moon, until the next witch's coven meets, for a year and a day, or for some time period associated with the act that provoked the curse. A sightless skeleton or zombie, rendered blind by the witch's curse then slain before cured, might pass on the curse by pronouncing these words to an adventurer:

Sixteen words I spoke to her,
Declaring her "witch" I did aver.
"For sixteen moons, no sun you'll see,"
She cackled as dark passed over me.

The curse carries a -1 Luck penalty and inflicts total blindness. It can be remedied by waiting the indicated time or by slaying the witch that invoked it.



Appendix L: Languages

All characters begin the game knowing the Com-mon tongue. More intelligent characters know additional languages. For every point of Int mod-ifier, a character learns one more language. Finally, some characters may also learn more languages when they advance to level 1 in a class, as noted below:

Wizard: automatically know *two* additional languages for every point of Int modifier, meaning that when they advance from level 0 to level 1, they roll an additional language for every point of Int modifier in addition to the languages they knew at level 0.

Thief: automatically learn thieves' cant at level 1.

Elf, dwarf, and halfling: at level 1, demi-humans learn one *additional* language beyond Common, their racial language, and the languages earned by Int modifiers.

Warrior, cleric: do not earn any additional languages when advancing from level 0 to level 1. However, they may learn languages due to magic or improved ability scores, so their class entries are also included below.

Known languages are randomly determined by rolling d% on the table on the opposite page.

Language	% Chance to Know Language, by Class							
	0-Level Human†	Warrior	Cleric	Thief	Wizard	Halfling	Elf	Dwarf
Alignment tongue*	01-20	01-20	01-20	01-15	01-10	01-25	01-20	01-20
Chaos**	–	–	–	16-20	11-13	–	21-25	–
Law**	–	–	–	21-25	14-16	–	26-30	–
Neutrality**	–	–	–	26-30	17-19	–	31-35	–
Dwarf	21-30	21-30	21-25	31-32	20-21	26-35	36-40	–
Elf	31-35	31-35	26-30	33-34	22-23	36-40	–	21-25
Halfling	36-40	36-38	31-35	35-44	24-25	–	41-45	26-35
Gnome	41-45	–	36-40	45-49	26-27	41-50	–	36-40
Bugbear	46-47	39-43	41-45	50-54	28-29	51-55	–	41-45
Goblin	48-57	44-53	46-55	55-64	30-35	56-70	46-48	46-55
Gnoll	58-60	54-58	56-60	65-69	36-39	–	49-50	56-60
Harpy	–	59-63	–	70-71	40-41	–	51-52	–
Hobgoblin	61-65	64-70	61-65	72-74	42-45	71-80	53-54	61-65
Kobold	66-75	71-78	66-75	75-78	46-49	81-90	55-57	66-75
Lizard man	76-80	79-81	76-78	79	50-53	–	58	–
Minotaur	81	82-83	–	–	54-55	–	59	76
Ogre	82-83	84-88	79-80	–	56-57	–	60	77-81
Orc	84-93	89-95	81-82	–	58-62	–	61-63	82-86
Serpent-man	–	96	83	80-81	63-65	–	64	–
Troglodyte	94-99	97-98	84-88	82-83	66-68	–	65	87-91
Angelic (a.k.a. Celestial)	–	–	89-92	–	69-72	–	66-70	–
Centaur	–	–	93	–	73	–	71-75	–
Demonic (a.k.a. Infernal/ Abyssal)	–	–	94-97	84	74-79	–	76-80	–
Doppelganger	–	–	–	85	80	–	–	–
Dragon	–	–	98	86-87	81-84	–	81-85	92-93
Pixie	–	–	99	88-89	85-86	91-93	86-90	–
Giant	100	99-100	100	90-91	87-88	–	–	94-97
Griffon	–	–	–	–	89	–	–	–
Naga	–	–	–	–	90	–	91-92	–
Bear	–	–	–	–	91-92	–	–	98
Eagle	–	–	–	–	93-94	–	93-94	–
Ferret	–	–	–	–	–	94-98	–	–
Horse	–	–	–	–	95-96	–	95-96	–
Wolf	–	–	–	–	97-98	–	–	–
Spider	–	–	–	–	99	–	–	–
Undercommon	–	–	–	92-100	100	99-100	97-100	99-100

1 *Use the elf, dwarf, or halfling column for 0-level demi-humans. **

Chaos, Law, or Neutrality depending on character's alignment.

*** Re-roll if this duplicates a result of the character's alignment tongue.*

Appendix N: Inspirational Reading

In the 1979 publication of the AD&D DMG, the last entry before the glossary is Appendix N, in which Gary Gygax lists the fantasy and sci-fi novels that inspired his work on the game. This oft-ignored bibliography has received renewed attention in recent years. It is in fact one of the foundations on which fantasy role playing was built. Reading the books referenced by Gygax, one understands three important facts.

First, that D&D was not spawned from the imagination wholly formed, but was in fact an incremental iteration of literary mechanism, one more step in a march begun by Burroughs, Lovecraft, Vance, and Howard many decades prior—a very important step, true, but nonetheless an evolution.

Second, that many (many!) of the conventions of D&D are not in fact unique but share a clear and cogent ancestry with the books named in Appendix N, and the resulting game of D&D can be easily seen not as a brilliant *creation* but as a brilliant *integration* of the best fantasy conventions from a wide variety of sources. Read the books in Appendix N to feel the mental "click" as you understand why some part of D&D is the way it is: spells, classes, races, combat mechanics, and so on.

Third and finally, that the type of fantastical adventure espoused by D&D—the "spirit of the game" which many modern, nostalgic gamers strive to invoke—is not achieved via specific game rules, but rather by *any rules* and *any style of play* that allows one to *simulate the adventures of classic fantasy heroes*. If your game can accurately accommodate the adventures of doomed Elric, grim Conan, clever Cu-gel, spontaneous Harold Shea, merry Fafhrd and the Gray Mouser, daring Hawkmoon—if your game can do that, regardless of rules, you have achieved what Gygax and Arneson set out to do.

This author highly recommends returning to these primary sources for inspiration. When writing the *Dungeon Crawl Classics Role Playing Game*, I did not set out to create a retro-clone (in the OSR sense) nor did I intend to create a d20 clone (in the OGL sense). My goal was to create a game that resembled, and enabled, the adventures I read in Appendix N. As a precursor and subsequent companion to the writ-ing of this manuscript, I set out to read the entirety of Ap-pendix N. This is several years' work, and because many Appendix N authors wrote dozens of books, a project that never truly ends, but I did succeed in reading a prodigious supply of classic fantasy literature while authoring this work. I believe the resulting RPG successfully captures the spirit of the original game, using a wholly different rules set. You may question why rules for intelligent swords and planar travel are included in a low-level rules set, but refer-encing the primary sources reveals the answer.

Below you will find Gygax's original bibliography intact. While concepting and writing this manuscript, I read most of the list: all the books named by title, most if not all of the books from the various specified series (e.g., Burroughs' Mars series), and the generally acknowledged "best" works of authors who are listed with no corresponding title or series (for example, the Silver John series by Manly Wade Wellman).

You will find that the DCC RPG rules easily accommodate any adventure from Appendix N. Having completed a self-directed literary survey of the authors on this list, I highly recommend reading the work of Howard, Lovecraft, Vance, Burroughs, Merritt, and Moorcock. They are extraordinari-ly inspirational for the adventure author and give direct insight to the origins of fantasy role playing. However, do not limit yourself; start with them, then continue through all of Appendix N. Doing so will strengthen your under-standing of the game. Vance is critical to understanding the D&D magic system (you'll read descriptions of classic D&D spells in a work written 20 years before D&D was published!), as are De Camp & Pratt, whose adventures of Harold Shea describe many D&D magic conventions. The original D&D thief class is an amalgam of characters pre-sented by Fritz Leiber, Robert E. Howard, and Jack Vance; the original D&D paladin class comes from Poul Ander-son; the D&D alignment system is derived from Poul An-derson and Michael Moorcock; the rules for magic swords and much of the inspiration for planar travel comes from Michael Moorcock, with additional planar travel concepts clearly visible in Roger Zelazny and P.J. Farmer, and at a conceptual level in Edgar Rice Burroughs as well; many monsters and elements of spellcasting are visible in Love-craft; the concepts of drow and underdark adventures de-rive from Merritt and St. Clair; and so on.

The most powerful trait of Appendix N, insofar as influencing fantasy adventuring, is what I call "pre-genre storytelling." In the current era, all gamers, and many laymen, have preconceptions of fantasy archetypes: one knows what an elf is like, and what a dwarf is like, and what powers a dragon or vampire should have. Most of the authors in Appendix N, however, were writing before "fantasy" was an acknowledged literary category. The conception of an "elf" as expressed in Tolkien is now "common knowledge," but the elves described by Lord Dunsany and Poul Ander-son were completely different creatures. The same is true of dozens of other fantasy conceits. When you read Appendix N, fantasy once again becomes *fantasy*; the concepts escape modern classifications.

In a sense, the *Dungeon Crawl Classics Role Playing Game* is not an attempt to model an experience related to D&D but rather an attempt to model the experience that predated D&D. This game is pre-D&D swords and sorcery. You are

holding the rules that let you experience the same sense of adventure that Gygax and Arneson experienced while they were first developing the game. Where they had to dedi-cate their energies to creating rules never before devised by man, I have the luxury of drawing on 30 years of game de-sign. And thus I dedicate my energies not to creating rules, but to conveying tone. Hear, then, the tone of Appendix N!

My journey down the road of pre-genre fiction brought me to two other fantasy authors I highly recommended. Clark Ashton Smith was a contemporary of Robert E. Howard and Lovecraft, and an amazing author of horror-shadowed fantasy. His work is inspirational for anyone playing a wizard character, and there are some D&D historians who believe his omission from Appendix N was an accidental oversight on Gygax's part. William Hope Hodgson was one of Lovecraft's inspirations. His work deals primarily with seafaring stories and is sometimes considered super-natural horror rather than fantasy, but it is filled with the kind of adventures that make great D&D games.

Additionally, there are certain films which simply must be viewed to properly understand the history of D&D. The first is *The Raven*—the original 1963 version starring Vincent Price, Peter Lorre, and Boris Karloff. Watch this film to understand the origins of many D&D spells; the spell duel sequence near the end is clearly an input to the D&D spell system (and certain players in the original Lake Ge-neva campaigns recall Gygax's fondness for this movie). Another indispensible film for the D&D historian is *Hor-ror of Dracula*, starring Peter Cushing. Part of the Hammer Horror series from the 1950's and 1960's, this film is clearly an inspiration for the cleric's iconic ability to turn un-dead (and the series is known to be a favorite of Arneson's).

One final note; I am a sesquipedalian, and I suspect I am not alone among fans of Gygax's syntax and word choice. Inculcation of Appendix N and ratiocination in regard to vocabulary is concomitant to mellifluous and salubrious logophilia and a prerequisite to possession of a fantasy pandect.

And now, to quote Appendix N:

Inspirational Reading

Anderson, Poul: *Three Hearts and Three Lions; The High Crusade; The Broken Sword*

Bellairs, John: *The Face in the Frost*

Brackett, Leigh

Brown, Fredric

Burroughs, Edward Rice: "Pellucidar" series; "Mars" series; "Venus" series

Carter, Lin: "World's End" series

de Camp, L. Sprague: *Lest Darkness Fall; Fallible Fiend; et al*

de Camp & Pratt: "Harold Shea" series; *Carnelian Cube*

Derleth, August

Dunsany, Lord

Farmer, P. J.: "The World of the Tiers" series; *et al*

Fox, Gardner: "Kothar" series; "Kyric" series; *et al*

Howard, Robert E.: "Conan" series

Lanier, Sterling: *Hiero's Journey*

Leiber, Fritz. "Fafhrd & Gray Mouser" series; *et al* Lovecraft, H. P.

Merritt, A.: *Creep, Shadow, Creep; Moon Pool; Dwellers in the Mirage; et al*

Moorcock, Michael: *Stormbringer; Stealer of Souls;* "Hawkmoon" series (esp. the first three books)

Norton, Andre

Offutt, Andrew J., editor *Swords Against Darkness III*

Pratt, Fletcher: *Blue Star*; *et al*

Saberhagen, Fred: *Changeling Earth; et al*

St. Clair, Margaret: *The Shadow People; Sign of the Labrys*

Tolkien, J. R. R.: *The Hobbit;* "Ring Trilogy"

Vance, Jack: *The Eyes of the Overworld; The Dying Earth; et al*

Weinbaum, Stanley

Wellman, Manly Wade

Williamson, Jack

Zelazny, Roger: *Jack of Shadows;* "Amber" series; *et al*

Appendix O: OSR Resources

When Goodman Games published *Dungeon Crawl Classics #1: Idylls of the Rat King* in 2003, it was one of the only products available—whether commercial or amateur—that could be described as "old school." Goodman Games' exploration of the retro-gaming experi-ence now seems prescient of interests to come. As I write this in 2012, there are literally hundreds of old school prod-ucts available—dozens available on the shelves of com-mercial retailers and many more online. The OSR, or Old School Renaissance, continues to build momentum. Fueled by nostalgic thirty- and forty-something gamers with dis-cretionary income, prolific blogs, and desktop publishing acumen, the OSR has now produced more supplemental material for the original edition of the game than TSR ever did—by an order of magnitude. This wealth of creativity provides a vast pool of exciting gaming material available for the old-school gamer. Extant among the forums and blogs that comprise the OSR are many variations on the "retro-clone" concept, some of which are inspired, others of which are derivative.

If you find that you enjoyed reading the DCC RPG, you may enjoy reading some of the works offered by the OSR community. The best place to start is to explore the many blogs and forums collected by the community members. Below I will offer an assortment of starting points in your exploration of what the OSR has to offer.

Remember, fundamentally, that all writers need income to sustain themselves, and the greater the income produced by an endeavor, the greater the energies available to contin-ue building momentum for that endeavor. Products such as the one you hold in your hand are made possible by gam-ers who vote with their dollars. If you want to see the OSR thrive—or prefer that one particular segment become the common voice—support the associated publisher.

To the many and varied OSR publishers, I offer one com-ment. As Grognardia marks its fourth anniversary in 2012, the OSR has re-published a plethora of variants on the core D&D concepts. The target customer is offered no shortage of retro-clones, adventures centered on goblin raiders, ex-cursions into the underdeep, and genre-based campaign settings. I started work on the volume you hold in your hand because I believe the time has come to break the chains of D&D convention and step back one era further, to the original inspiration of Appendix N, beyond the con-fines of genre assumptions. DCC RPG offers a free license to third party publishers who wish to publish compatible material. Even if you choose not to take advantage of this license, I ask you to consider moving past the boundaries of "TSR mimicry." The time has come to offer our shared customer something both new *and* old-school.

OSR Blogs as Starting Points

(In alphabetical order.)

A Paladin in Citadel: apaladinincitadel.blogspot.com

Akratic Wizardry: akraticwizardry.blogspot.com

B/X Blackrazor: bxblackrazor.blogspot.com

Back to the Dungeon: backtothedungeon.blogspot.com

Bat in the Attic: batintheattic.blogspot.com

Beyond the Black Gate: beyondtheblackgate.blogspot.com

Carjacked Seraphim: carjackedseraphim.blogspot.com

Curmudgeons and Dragons: curmudgeonsdragons. blogspot.com

Cyclopeatron: cyclopeatron.blogspot.com

Delta's D&D Hotspot: deltasdnd.blogspot.com

Dreams of Mythic Fantasy: dreamsofmythicfantasy. blogspot.com

Dungeons and Digressions: dungeonsndigressions. blogspot.com

From the Sorcerer's Skull: sorcerersskull.blogspot.com

Gorgonmilk: gorgonmilk.blogspot.com

Greyhawk Grognard: greyhawkgrognard.blogspot.com

Grognardia: grognardia.blogspot.com

Hack & Slash: hackslashmaster.blogspot.com

Jeff's Gameblog: jrients.blogspot.com

Lamentations of the Flame Princess: lotfp.blogspot.com

Lord of the Green Dragons: lordofthegreendragons. blogspot.com

Maximum Rock and Role Play: maximumrockroleplaying. blogspot.com

Old School Heretic: oldschoolheretic.blogspot.com

Original Edition Fantasy: originaleditionfantasy.blogspot.com

People Them With Monsters: peoplethemwithmonsters. blogspot.com

Planet Algol: planetalgol.blogspot.com

Swords Against the Outer Dark: swordandsanity.blogspot.com

The Mule Abides: muleabides.wordpress.com

The Nine and Thirty Kingdoms: 9and30kingdoms. blogspot.com

The Society of Torch, Pole, and Rope: poleandrope. blogspot.com

Tower of the Archmage: towerofthearchmage.blogspot.com

Troll and Flame: trollandflame.blogspot.com

Forums & Web Sites

Dragonsfoot: www.dragonsfoot.org

Knights and Knaves: www.knights-n-knaves.com

Original D&D Discussion: odd74.proboards.com

The Acaeum: www.acaeum.com

Publishers, Games, & Magazines

Black Blade Publishing: black-blade-publishing.com/

Brave Halfling (Delving Deeper): bravehalfling.com/

Fight On!: www.fightonmagazine.com

Goblinoid Games (Labyrinth Lord): www.goblinoidgames. com/labyrinthlord.html

Mythmere Games (Swords & Wizardry, Knockspell): www. swordsandwizardry.com

Events

Gary Con: www.garycon.com

North Texas RPG Con: ntrpgcon.com

DCC RPG Licensed Publishers

Brave Halfling Publishing: www.bravehalfling.com

Chapter 13 press: www.chapter13press.com

Crawl! fanzine: crawlfanzine.com

Travsylvanian Adventures: landofphantoms.blogspot.com

Lands of Legend: landsoflegend.blogspot.com

Purple Sorcerer Games: purplesorcerer.com

Sagaworks Studios: sagaworkstudios.blogspot.com

Thick Skull Adventures: www.thickskulladventures.com

Appendix P: Poisons

The greatest peril in fantasy literature is poison: the spider's bite, adder's prick, or scorpion's sting, often ren-dered more fearful by demonic influence or alchemical extraction. Dangerous poisons should be a realistically fatal danger in your game—a brush with poison should frequently result in permanent debilitation or death.

Here are some poisons that can be introduced into your game by wizards, priests, cultists, and assassins. A single dose of the most mundane poison costs a minimum of 100 gold pieces; the more exotic varieties may fetch 1,000 gp or more per use.

In prior editions of the game, poisons have had various effects: generally damage, sleep, paralysis, death, or ability score loss. The poisons below follow this general model. However, we encourage the judge to expand the notion of "exotic mon-strous poison damage" beyond tradition. Leave the players guessing—and afraid! Consider creating your own poisons that reduce Luck, spell checks, armor class, saving throws, languages known, and other aspects of character creation. Poi-sons of supernatural origin could rightfully have that ability. Imagine a poison from the plane of air that turned a character permanently incorporeal or one from the pits of hell that made a character especially vulnerable to weapons of steel…

Poison	Delivery	Fort Save	Damage on Successful Save	Damage on Failed Save	Recovery
Adder	Wound	DC 22	1d3 Stamina (temporary)	2d4 Stamina (permanent)	Normal healing on successful save
Asp	Wound	DC 20	1d3 Agility (temporary)	1d6 Agility (temporary)	Normal healing
Black lotus	Touch	DC 24	1d3 Intelligence (temporary until healed)	1d6 Intelligence (permanent)	Cannot be healed via normal means; only healed via magic.
Black widow	Wound	DC 14	1 Strength (temporary)	1d4 Strength (permanent)	Normal healing on successful save
Centipede, giant	Wound	DC 13	–	Memory loss (complete amnesia; permanent)	Does not heal
Cobra	Wound	DC 18	–	Blindness (permanent); if blinded, second save or automatic death	Can be healed only via magic
Jellyfish	Touch	DC 16	1d4 hp	1d4 Agility (temporary)	Normal healing
Manticore sting	Wound	DC 16	1 Stamina (temporary)	1d6 Stamina (permanent)	Normal healing on successful save
Medusa venom	Touch	DC 16	1d4 hp	Paralysis (permanent)	Does not heal naturally
Mummy rot	Touch	DC 12	–	1 Stamina per day ongoing (permanent)	Does not heal naturally; can only be healed via magic
Ooze, toxic	Touch	DC 10	Paralysis (1d4 days)	Paralysis (permanent)	Does not heal
Scorpion	Wound	DC 16	–	1d4 Stamina (temporary)	Normal healing
Tarantula	Wound	DC 12	1d4 hp	3d4 hp + 1 Strength	Normal healing
Viper	Wound	DC 16	1d3 Stamina	Death	Normal healing
Wasp, giant	Wound	DC 15	1d6 hp	3d6 hp	Normal healing
(Giant)*		+2	–	+1	–
(Demonic)**		+4	–	+2	Can be healed only via magical means

2. A giant serpent, spider, or scorpion should have this modifier applied for every 2x multiplier of size. For example, a scorpion that is 4x normal size would have this modifier applied twice; if 8x normal size, this modifier would be applied three times.

*** An infernal version of a creature should have this modifier due to its supernatural origin.*

Appendix R: Rules Complexity

The *Dungeon Crawl Classics Role Playing Game* plays like a 1974 game. The rule set deliberately omits many mod-ern concepts in order to speed game play. During playtest, a variety of players suggested varying rules for further defining areas of play. These suggestions were discarded because they increased complexity and had no precedent in the 1974 rules. In other words, if it could be handled ad hoc in 1974, it can be handled ad hoc now.

That said, some judges do wish to expand the game to suit their own style. There are many well-recognized rules categories which have been deliberately omitted herein: miniatures rules, feats, skill points, prestige classes, races distinct from classes, weapon proficiencies, attacks of opportunity, and so on. These spaces are "blank" within the rules so the judge can easily add in those parts he feels are necessary.

Think of it as a map with many undefined places. The DCC RPG rules leave these blank spots deliberately undefined. Now you as the judge should fill in those regions of the map that most benefit your style of play.

Appendix S: Sobriquets

What's in a name? The start of an interesting encounter, that's what. In the DCC RPG, every monster is a uniquely terrifying foe, and as such could be rendered more terrible with a unique name. So, too, is it for NPCs. The author highly recommends the out-of-print title *Book of Names* from Troll Lord Games for inspiration in naming NPCs. Appendix N is also inspirational. For further monikers, consult the following table.

Table of Names

d%	Wizards & Clerics	Warriors & Thieves	Fantastic Creatures	Humanoids
1	Absalom	Akurion	Abathon	Agzan
2	Adompha	Alveric	Ahriman	Arwoor
3	Afgorkon	Amalric	Alagraada	Athbelny
4	Akivasha	Angarth	Anana	Atzul
5	Alcemides	Anuk	Ang'qua'iash	Beloso
6	Anector	Aram	Aphelis	Bokrug
7	Anuradhapura	Argosa	Ariston	Bunda
8	Argaphrax	Athelstane	Astreas	Chand
9	Argelibichus	Camballio	Athle	Chuu
10	Ariadne	Carmac	Atost-rad	Cykranosh
11	Azgelasgus	Cashius	Avalonia	Dejah
12	Baithorion	Cathfytz	Ayodhya	Domnos
13	Bypeld	Cerngoth	Bashan	Eibon
14	Calindonadrius	Cobart	Becar	Emumen
15	Caliph	Constantius	Brytoraugh	Eumar
16	Cardoxicus	Cormoran	Carthoris	Feethos
17	Chongrilar	Cromlek	Chemnis	Galan
18	Dagozai	Cushara	Chiron	Gazal
19	Darunzadar	Cyntrom	Chorondzon	Gebal
20	Dweb	Draupnir	Chryseis	Glosoli
21	Dwerulas	Dugar	Djebel	Gobir
22	Ebanoose	Evadare	Dwalka	Goromé
23	Ebbonly	Faraad	Enion	Grox
24	Eibur	Ganelon	Erohye	Guhic
25	Erasmus	Ghor	Fryx	Gurko
26	Galendil	Gondelor	Ganebon	Gwyn
27	Habruztish	Gug	Gathol	Hoom
28	Hadrathus	Harnam	Gelka	Iblix
29	Hasthar	Hoaraph	Gonlex	Iqqua
30	Hekkador	Istrobian	Gothan	Ischiros
31	Ib	Jadawin	Haade	Jargo
32	Ildawir	Japthon	Haalor	Kadabra
33	Iminix	Jeddak	Hadrubar	Kalu
34	Iomagoth	Kadatheron	Hoje	Kordofo
35	Iquanux	Kalikalides	Horphe	Krug
36	Ishgadona	Kerkadel	Hruengar	Kuruz
37	Izdrel	Khavran	Ilarnek	Liennray
38	Jaspondar	Kishtu	Ishtar	Loford

Table of Names (continued)

d%	Wizards & Clerics	Warriors & Thieves	Fantastic Creatures	Humanoids
39	Khumbanigesh	Kothar	Ispazar	Loischa
40	Leniqua	Krallides	Kajak	Manus
41	Maal	Kulan	Kerim	Mnar
42	Marquanos	Llambichus	Kryth	Naat
43	Matai	Llulch	Kuruz	Nargis
44	Mewick	Loden	Lirazel	Narl
45	Mhu	Maldivius	Lloigor	Narthos
46	Moloch	Matsognir	Lobon	Nehic
47	Nambaloth	Minoc	Mandilip	Niemm
48	Naroob	Mocair	Marentina	Obexah
49	Nichiddor	Morghi	Memphor	Og
50	Nimed	Mors	Mhu	Olgerd
51	Ningorus	Narthos	Mikaded	Ollub
52	Norovus	Nerelon	Mindus	Oth
53	Okar	Noureddin	Modeca	Peshkhauri
54	Olloothy	Oberon	Mornoth	Pnoth
55	Orastes	Oggon	Murcot	Quanga
56	Oryx	Ominor	Nacaal	Rafe
57	Palamabron	Ommum-vog	Namirrha	Rika
58	Pergamoy	Ompallios	Nimer	Rintrak
59	Pharnoc	Orillibus	Niv	Rokol
60	Phenquor	Pallantides	Nouph	Romm
61	Philisia	Pallensus	Omthal	Roska
62	Polarion	Poliarion	Opphus	Rubalsa
63	Ptarth	Prospero	Ouphaloc	Sakumbe
64	Quilian	Publio	Phlesco	Shull
65	Rom	Rannok	Pithaim	Sipril
66	Salome	Rolff	Pommernar	Soinough
67	Sarnath	Sabdon	Puthuum	Sorar
68	Scarabus	Satampra	Quamosmor	Storbon
69	Segovian	Scaviolus	Rakeban	Sybaros
70	Shang	Sigur	Rayat-hin	Taramus
71	Somiator	Simban	Rhul	Taran-ish
72	Sotar	Skafloc	Salensus	Tars
73	Talu	Smelroth	Selestor	Tasarith
74	Thankarol	Snish	Sindri	Teelen
75	Thasaidon	Sotar	Skel'danu	Tewk
76	Theotormon	Tabernay	Slioma	Thaug
77	Thulan	Tamash	Sythaz	Thraa
78	Thulsa	Tarascus	Tarkas	Tinarath
79	Tsanth	Tardos	Tharmas	Tith
80	Tspo	Thekk	Thoris	Tor
81	Tutothmes	Theseus	Threl	Turlogh
82	Uldor	Thremnim	Thuloneah	Uccastrog
83	Urizen	Thulan	Thyllu	Ummaos
84	Vala	Thuvan	Tilutan	Unggo
85	Valbroso	Thyl	Ulassa	Urukush
86	Vallardine	Tiglari	Vandacia	Usk
87	Vathek	Tirouv	Vandy	Vand
88	Veezi	Tonunt	Voormish	Vannax
89	Volphotux	Tortha	Votalp	Vetch
90	Vyldabec	Tredegar	Xicarph	Vladisav
91	Waxenesi	Turmus	Xorex	Vulpanomi
92	Weekapaug	Ujuk	Yandro	Xixthur
93	Xaltotun	Valannus	Yasmina	Yar
94	Xergal	Valerius	Ydheem	Yhoundeh
95	Zapranoth	Vanator	Zdim	Yoros
96	Zelthura	Vixeela	Zenobia	Zang
97	Ziroonderel	Vos	Zermish	Zehbeh
98	Zorathus	Xylac	Zo-kalar	Zeiros
99	Zordanir	Yachpina	Zokkar	Zend
100	Zotulla	Zobol	Zomar	Zhaibar

Appendix T: Titles

Villains and allies are more exciting with interesting descriptors. For example, Clark Ashton Smith describes one of his wizards, Atmox, as "master of the doubtful arts" and "vassal of umbrageous powers." The author highly recommends reading Appendix N for inspiration in titling NPCs. To inspire further description, roll on the following table.

Table of Titles

d%	Wizard	Cleric	Warrior	Thief
1	Abjurer	[creature]-binder/-keeper*	Amazon	Apprentice
2	Adept	Abbey	Archer	Arch-rogue
3	Apparitionist	Acolyte	Armigerent	Artisan
4	Archveult	Advocate	Artillerist	Assassin
5	Astrologist	Alienist	Athlete	Balladeer
6	Astrologue	Apostle	Bandit	Bard
7	Augurer	Ascetic	Barbarian	Beggar
8	Baleful	Aspirant	Battler	Bilker
9	Beguiler	Astrologue	Berserker	Body snatcher
10	Bonder	Beatific	Bludgeoner	Boss
11	Capricious	Bishop	Bodyguard	Bounty hunter
12	Chamberlain	Blackcoat	Brave	Bravo
13	Charmer	Blackguard	Brawler	Bully
14	Chronicler	Brother	Brigand	Burglar
15	Clairvoyant	Cabalist	Bruiser	Capo
16	Collector	Caller	Brute	Card shark
17	Conjurer	Cardinal	Bushwhacker	Charlatan
18	Controller	Celibate	Cadet	Cheat
19	Cryomancer	Chaplain	Campaigner	Clockworker
20	Cultist	Cleric	Captain	Con man
21	Curse-giver	Conclavist	Cavalier	Cove
22	Dangerous	Confessor	Champion	Cozener
23	Diabolist	Convert(er)	Charger	Cracksman
24	Diviner	Cultist	Chevalier	Cretin
25	Dreamer	Curate	Chieftain	Crony
26	Elementalist	Deacon	Colossus	Cutpurse
27	Enchanter	Dean	Conqueror	Cutthroat
28	Encylopaedist	Deist	Daring- & roll again	Darksider
29	Ensorceller	Disciple	Defender	Devil
30	Ensqualmer	Druid	Defiler	Dice rattler
31	Epicure	Ecclesiast	Dragoon	Embezzler
32	Evoker	Elder	Duelist	Entrepreneur
33	Factotum	Eternal	Exemplar	Executioner
34	Fortune-teller	Evangelist	Fencer	Expert
35	Fulgurator	Evil eye	Fighter	Explorer
36	Harbinger	Exorcist	First- & roll again	Fence
37	Haruspex	Faithful	Footman	Filcher
38	Herald	Father	Freelancer	Footpad
39	Horologist	First- & roll again	Gallant	Forger
40	Hypnotist	Friar	General	Fortunist
41	Illusionist	Heathen-slayer	Gentleman	Gambler
42	Immolator	Hierophant	Giant	Gammoner
43	Infinitist	Imam	Gladiator	Godfather
44	Insidiator	Initiate	Grand- & roll again	Grand- & roll again
45	Lich	Inquisitor	Great- & roll again	Guildmaster
46	Logician	Judge	Grenadier	Guildsman
47	Mage	Keeper	Guardian	Hedge creeper
48	Magician	Lama	Guerilla	Hit man
49	Magic-user	Medicine man	Headman	Informer
50	Magus	Medium	Horseman	Joungleur
51	Marvelous	Missionary	Huntsman	Journeyman
52	Master	Monk	Impaler	Juggler
53	Mentalist	Mullah	Janissary	Junkman
54	Mesmerizer or mesmerist	Necromancer	Jouster	Killer
55	Mind-reader	Oath-keeper	Justicar	Knave

Table of Titles (continued)

d%	Wizard	Cleric	Warrior	Thief
56	Mnemonist	Occultist	Khan	Liar
57	Mummer	Omen-bringer	Knight	Lorist
58	Mysteriarch	Ovate	Lancer	Lyrist
59	Mystic	Padre	Legionnaire	Made man
60	Necrope	Parson	Lieutenant	Magnate
61	Nigromancer	Patriarch	Lord	Magsman
62	Oath-taker	Petitioner	Man-at-arms	Master- & roll again
63	Palmist	Philosopher	Manslayer	Minstrel
64	Pedant	Pilgrim	Marauder	Moneylender
65	Phantasmist	Pious	Marine	Mugger
66	Preceptor	Pontiff	Mercenary	Murderer
67	Prestidigitator	Pope	Mighty- & roll again	Muscle
68	Prosecutor	Preacher	Myrmidon	Muse
69	Psionic	Priest	Paladin	Pawnbroker
70	Psychic	Primate	Protector	Racaraide
71	Sage	Prognosticator	Pugilist	Raconteur
72	Savant	Prophet	Ranger	Rake
73	Scientist	Proselytizer	Ravager	Rascal
74	Séancer	Psalmist	Reaver	Rhymer
75	Seer	Pupil	Samurai	Robber
76	Shabbat	Quixotic	Scout	Rogue
77	Shibbol(eth)	Rabbi	Sentinel	Rowdy
78	Soothsayer	Rector	Sergeant	Rutterkin
79	Sophist	Reverend	Sharpshooter	Scallywag
80	Sorcerer	Revivalist	Shield-bearer	Scammer
81	Spellbinder	Rakshasa	Skirmisher	Scoundrel
82	Spellslinger	Saint	Soldier	Second story man
83	Spellweaver	Scholar	Squire	Shadow walker
84	Summoner	Seeker	Standard-bearer	Shark
85	Telepath	Sensei	Swashbuckler	Sharper
86	Teratologist	Sermonizer	Swordsman	Shiv
87	Thaumaturgist	Shaman	Tank	Skald
88	Theurgist	Shepherd	Templar	Slaver
89	Thought Master	Shrinist	Titan	Sonnateer
90	Transformer	Soul-saver	Trooper	Spy
91	Transmogrifier	Speaker	Vanquisher	Swindler
92	Trickster	Spirit-raiser	Veteran	Thief
93	Truth-teller	Theist	Vice- & roll again	Thug
94	Tyro	Vicar	Victor	Tomb robber
95	Vigilant	Vowmaker	Viking	Trapsmith
96	Visionist	Wanderer	Vindicator	Treasure hunter
97	Warden	Witch doctor	Warlord	Troubadour
98	Warlock	Witness	Warmonger	Villain
99	Witch	Wonder worker	Wildling	Waghalter
100	Wizard	Zealot	Wrestler	Wordsmith

** Roll for type of creature: (1) demon, (2) devil, (3) dragon, (4) giant, (5) vampire, (6) hydra, (7) medusa, (8) cyclops.*

This printing of DCC RPG is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc.Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Mighty Deed of Arms, spell check, Luck check, spellburn, mercurial magic, corruption, disapproval, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com"

Dungeon Crawl Classics Role Playing Game is copyright © 2012 Goodman Games. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com

DCC
RPG

Портал под звездами

Приключение для 0-1 уровня DCC RPG
By Joseph Goodman

Введение

В поисках богатства и пытаясь сбежать от крестьянской жизни персонажи исследуют сверхъестественный портал, который появляется только раз в полвека при правильном расположении звезд. Портал ведет к могиле волшебника-воина давних времен. Персонажи должны сразиться с железными людьми, демонической змеей, живыми мертвецами и множеством странных статуй, чтобы получить сокровища, оставленные волшебником.

Приключение рассчитано на 15-20 персонажей 0-го уровня или 8-10 персонажей 1-го уровня. Помните, что у каждого игрока должно быть 2-3 персонажа, чтобы они могли продолжить играть, даже после смерти персонажа. В тестовых играх из 15 персонажей 0-го уровня обычно выживало 7 или 8. Автор протестировал это приключение с группами до 28 персонажей и один раз был полный ТРК, в нескольких играх почти никто не выжил. Основное внимание в приключениях уделяется ловушкам и уловкам, а не боям, поскольку это обеспечивает наибольшую вероятность выживания на низком уровне. Тем не менее, следует ожидать обучения от смертей. Автор рекомендует, чтобы рефери настраивал сложность определенных встреч на лету в зависимости от размера и навыков группы игроков, особенно области 3 (которая может уничтожить всю группу, если они собираются вокруг дверей).

Фон приключения

Много лет назад первородный воин-волшебник правил этой землей с помощью варварских племен и странных существ со звезд. Когда его смертная форма была близка к истечению, его инопланетные союзники приказали ему запечатать себя в защищенной гробнице. Затем в гробнице он мог использовать астральную проекцию, чтобы путешествовать по звездам за пределы нашего мира. Он намеревался вернуться позже, чтобы завладеть своим смертным телом, что его дух мог сделать, когда звезды были в правильном положении. Однако экстрапланарные приключения воина-волшебника пошли не так, как планировалось. Теперь его тело прекрасно сохранилось в построенной гробнице, защищенное чарами и останками его варварских орд. Если эту защиту удастся преодолеть, сокровища внутри давно ждут, когда их захватят.

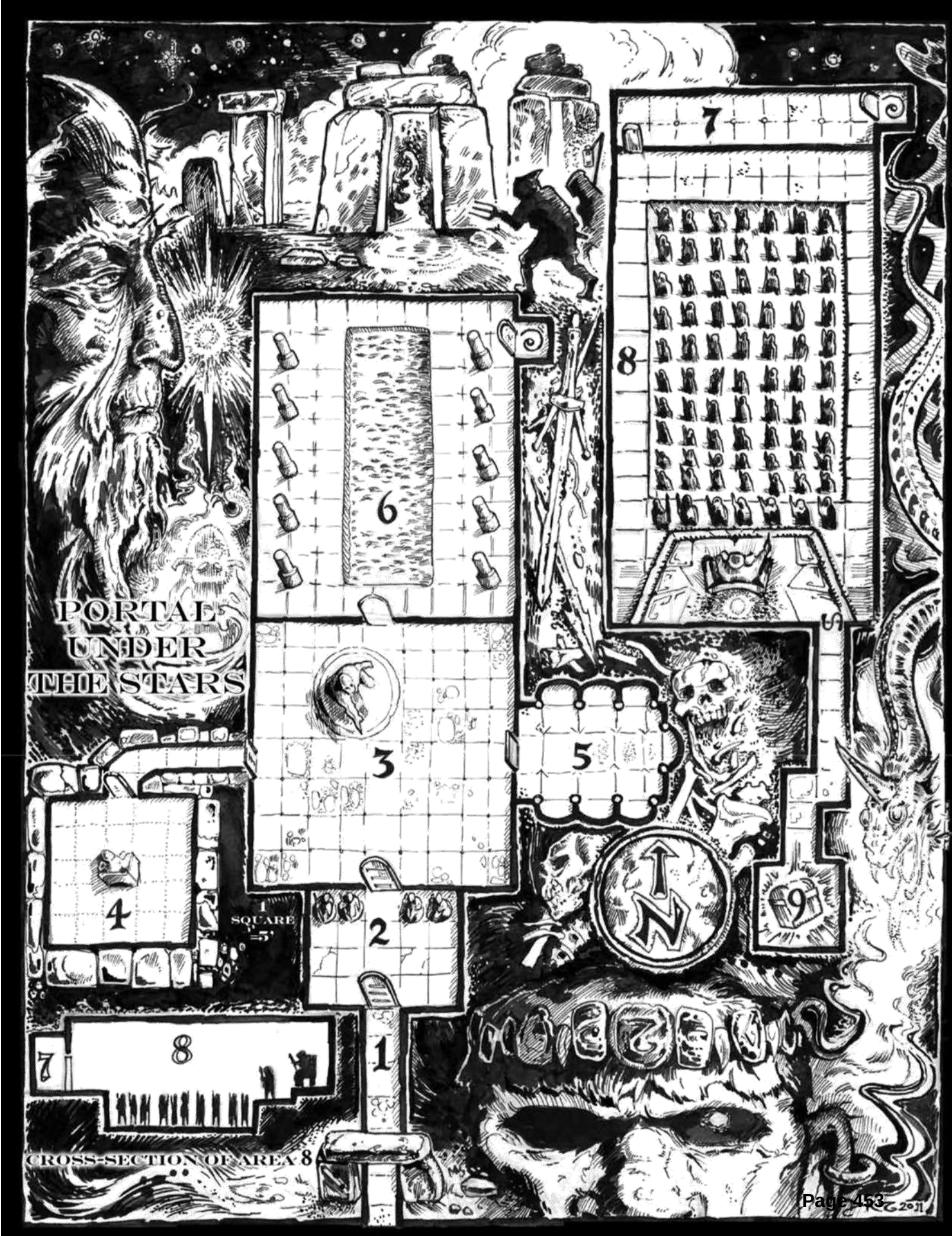
Таблица столкновений

Обл	Тип	Столкновение
1-1	Т	Ловушка палящего света
1-2	Т	Статуи метающие копья
1-3	Т	Статуи, запускающие огонь
1-4	С	Ссисссурааааггг бессмертный демон змея
1-5	С	Семь груд живых костей
1-6	С	Шесть хрустальных статуй
1-8	С	78 глиняных солдат

Введения для игроков

Долгие годы вы трудились на полях, как и все крестьяне, жарко и грязно потея летом, а с приходом зимы дрожали под изношенными шкурами. Урожай в этом году закончился, как и все остальные, и осенняя работа далась старику Робертсу тяжело. Когда вы подошли к его постели, он с последним дыханием рассказал о созвездиях, которых не было видно с тех пор, как он был молодым парнем. По его словам, в последний раз Пустая Звезда поднималась в небо более пятидесяти зим назад. В свете этой странной звезды у старых каменных курганов открылся портал. Он видел там драгоценности, прекрасные стальные копья и эмалированные доспехи, но он убежал, когда железные люди напали. Теперь, старый и умирающий, он хотел бы рискнуть жизнью, полной приключений. Пустая звезда снова восходит, и молодой человек, обладающий храбростью, мог бы быть больше, чем просто крестьянин - если бы только он рискнул, старик Роберт не смог.

Вы рискуете. Вы стоите перед монолитными скалами старых каменных курганов, в темном свете звездного неба. Пустая Звезда ясная и яркая над вами. Три больших каменных блока беспорядочно наклоняются вместе, образуя вертикальный прямоугольный портал размером с человека. Кажется, что они находятся прямо под звездным путем. Когда Пустая Звезда поднимается к своей самой яркой точке, ее свет попадает в портал, и мерцающий коридор, выложенный камнем, виден сквозь камни, но только с одной стороны проема. Взявшись за вилы белыми костяшками пальцев, вы ступаете в залитый звездами портал, которого не было до сегодняшнего дня, мысли о драгоценных камнях и опаленных пшеничных полях занимают первое место в вашем уме.


PORTAL UNDER THE STARS
1 SQUARE = 5'
CROSS-SECTION OF AREA 8
1
2
3
4
5
6
7
8
9
N

Области на карте

Общие особенности: Если не указано иное, темница темная и сухая. Двери не запираются, если не указано иное. Доступ к гробнице ограничен, поэтому здесь нет блуждающих монстров.

Область 1-1 Портал: *Хотя коридор виден только с одной стороны портала, вы наступаете на твердые плиты. Звездный свет гаснет, когда проникает в коридор, ведущий в тупик у массивной двери с железными полосами. Драгоценности или кристаллы в странном виде звездных форм выгравированы на двери.*

Коридор появляется только под определенными созвездиями, связанными с Пустой звездой. Звезды на двери напоминают ночное небо, видимое через задний конец коридора.

Если персонажи ждут два часа, движение ночного неба заставляет вид через портал открывать тот же звездный узор, что и начертанный на двери. (Персонаж понимает это с помощью проверки Интеллекта со Сл 14.) Дверь легко распахивается на этот десятиминутный интервал.

Дверь: В любое другое время дверь не сдвинется с места. Заблокирована; Проверка Силы со Сл 15 чтоб сдвинуть; Проверка взлом Сл 15 для вора.

Ловушка: Если дверь сдвинута, от звездной надписи идет палящий свет. Персонаж получает 1d8 урона (спасбросок Реакции со Сл 10 половина урона). Можно обнаружить ловушку с помощью Поиска со Сл 20 (персонаж видит странные расположение надписей).

Область 1-2 – Зал стражи: *Впереди есть еще одна крепкая дверь. Четыре железные статуи по обе стороны от двери. Это статуи воинов шлемах и толстой чешуйчатой броне, с длинным копьем. Все наконечники копий нацелены на дверь, через которую вы только что вошли.*

Статуи - механические творения воина волшебника. Они ждут момента, а затем внезапно бросают свои копья в персонажей. Четыре атаки копий: +2 к попаданию (еще +2, если персонажи стоят в прямой видимости дверного проема), урон 1d8.

Статуи остаются в положении после броска и больше не двигаются. Их можно атаковать, но они сделаны из железа и от этого только портиться оружие. Их чешуйчатые кольчужные доспехи покрыты блестящей черной эмалью. Доспехи можно снять со статуй и надеть или продать в два раза дороже обычных

Копья можно восстановить. Дверь не заперта и не заблокирована.

Область 1-3 – Зал Памятников: *Просторный зал с мраморным полом и дверью на каждой стене. В дальнем конце возвышается гранитная статуя варвара, одна рука вытянута, указательный палец направлен на вас. Мускулистый дикарь носит шкуры животных, но его глаза умны, на шее амулеты. Гримуар висит рядом с палашом на бедре тридцатифутового памятника.*

Наблюдательные персонажи (проверка Интеллекта со Сл 12) замечают множество мелких ожогов на мраморном полу, как если бы там разводили костры.

Гранитная статуя весит много тонн, но свободно вращается на хорошо смазанном (но скрытом) основании. С громким звуком он поворачивается, чтобы следить за персонажами. Если группа распадается, она отслеживает самую большую группу. Вытянутая рука отмечает линию обзора.

Если какой-либо персонаж хочет выйти из комнаты (открытие двери или движение к выходу откуда они пришли), статуя испускает пламя из кончика пальца: +6 к попаданию, 1d6 урона, еще 1d6 урона от огня каждый раунд пока не будет сделан спасбросок Реакции со Сл 10, чтобы потушить огонь. После активации статуя непрерывно бьет пламенем раз в раунд 5 раундов, после запас топлива заканчивается.

Сильные персонажи могут снять двери с петель в областях 1 и 2, и использовать как щит. Он увеличивает КБ на +4, но снижает скорость движения до половины.

Статуя может быть остановлена произнесением имени воина-волшебника, по образу которого она вырезана. Но это имя потеряно в веках. Статуя настолько велика, что персонажи не смогут нанести ей урон.

Все двери не заперты.

Область 1-4 – Комната гадания: *Широкий каменный трон обращен к вам из центра квадратного зала. Стены увешаны примитивными глиняными табличками, высотой с голову и исписаны странными символами. Каждая табличка шириной несколько футов, их тут десятки. Однако ваше внимание приковано к огромной змее, выползшей из-за трона. У змеи полосы цвета адского пламени и демонический рог в центре клыкастой головы.*

Бессмертный демон-змея охраняет эту комнату гадания. Он говорит с шипящим шипением: «*Я Ссисссурааааггг, и вы вторгаетесь ко мне*». Затем, без переговоров и колебаний, он атакует.

Ссисссурааааггг, бессмертный демон змея: Иниц. +0; Атака **укус** +6 ближний; 1d8; КБ 13; КЗ 20; движ. 20'; Действий 1d20; спас. Ст. +8, Реак. +4, Воля +4; мировоз. З.

Когда Ссисссурааааггг убит, его тело превращается в пепел, оставляя после себя только демонический рог. Рог можно использовать для общения с демоном, и при медитации (проверка заклинания Сл 12) дает доступ к заклинанию *призвать покровителя*.

Сзади входной двери висит волшебный портал. Если дверь закрыта, сидящий на троне видит в портале звезды, непохожие на те в небе. Созвездия медленно движутся по «небу», изображенному в портале. Могущественный волшебник может использовать этот портал, чтобы видеть далекие места (проверка заклинания Сл 25).

Каждый, кто изучает таблички может узнать историю этого места. Они рассказывают об инопланетной расе,

пришедшей со звезд и давшей магическое оружие варварским племенам. А те захватили многие земли с этими силами. Пришельцы вернутся, когда звезды займут правильное положение. В скрижалях есть и другие менее важные предсказания звезд: засухи, эпидемии, рождение и смерть царей и так далее.

Область 1-5 – Захоронение Вождей: *Эта затхлая комната явно является погребальной. В семи нишах лежат груды костей. Стены возле каждой украшает ржавое оружие и доспехи, а на черепах погребальные маски.*

Погребальные маски имеют примитивные, почти обезьяньи лица. Кости не совсем человеческие: конечности слишком толстые, позвоночник маленький, а брови выступают слишком далеко.

Каждый из семи скелетов был генералом армии волшебника. Если черепа уничтожить, духи, оживляющие воинов в области 8 обретут покой.

Кости мертвецов, разложились за века. Они трясутся и гремят при приближении персонажей. Но больше не являются целыми скелетами. Черепа пытаются укусить, но этого легко избежать и раздавить их.

Семь груд живых костей: Иниц. -2; Атака укус +0 ближний; 1d4-1; КБ 8; здоровье 2; движ.5'; Действий 1d20; спас. Ст. +0, Реак. -4, Воля +1; Мировоззрение Х.

Большая часть оружия и доспехов в этой комнате ржавые и бесполезные, но ручной топор, боевая секира и кольчуга сгодятся. Из-за возраста и хрупкости у оружия -1 к атаке, а кольчуга только +4.

Область 1-6 – Бассейн: *Эта огромная камера заполнена большим прямоугольным бассейном с водой. Рассеянный свет светит из бассейна, освещая широкие столбы вдоль стен. Однако самыми странными являются кристаллические существа в форме людей, видимые в тени. Они медленно перемещаются, их странные кристаллические тела сверкают, как драгоценности, всякий раз, когда они ловят свет из бассейна. В дальнем углу этой комнаты есть дверь.*

Эта комната представляет собой месть волшебника своим врагам. Он превратил своих врагов в живые кристаллические статуи, и запер их здесь. Теперь, как животные, они больше не могут говорить. Им не надо есть. Они бродят в этой комнате на протяжении тысячелетий, запертые в бесконечном аду своих кристальных тел.

Тут шесть хрустальных статуй. Их черты трудно различить из-за полупрозрачности, но это идеальные копии древних воинов. Их привлекает свет, и они двигаются к факелам и фонарям. Они не нападают, но их походка может показаться угрожающей. Если их атаковать, то они будут защищаться. Если они подойдут источнику света, не атакованными, то просто встанут рядом и будут поглощать тепло.

Шесть кристаллических статуй: Иниц. -2; Атака кулак +2 ближний; 1d4; КБ 12; здоровье 8; движ. 10'; Действие 1d20; спас. Ст. -2, Реак. -2, Воля +0; Мировоззрение Н.

Глубина бассейна 3'. Его дно окрашено в черный цвет и инкрустировано тысячами кристаллов, образующих звезды незнакомого созвездия. (На самом деле это небо, каким оно будет через 20 000 лет, когда странные благодетели волшебника вернутся.)

Свет проникает сквозь хрустальные звезды из области 8. Каждый кристалл стоит 10 см, извлечение занимает 2 минуты. Вынимание кристалла вызывает вытекание воды из бассейна в зону 8. Пузырьки воздуха поднимаются, а вода течет вниз, если вынуты 10 кристаллов, то это хорошо видно. После удаления 50 кристаллов пол прогибается. После 100 он обрушиться в область 8, вместе со всем персонажами (урон 1d6, спасбросок Реакции со Сл 12 для половины урона).

Область 1-7 – Комната для планирования: *Винтовая лестница ведет в длинную узкую комнату с дверью в дальней стене. Разложены два стола с армиями противостоящих солдат и местностью.*

Волшебник задумал эту комнату как место для планирования своих завоеваний в загробной жизни.

Четыре солдата сделаны из чистого серебра. Это генералы, очевидно, лидеры четырех армий, расположенные на двух столах. Проверка поиска Сл 10; стоит 20 зм каждый.

Область 1-8 - Глиняная армия: *За сценой за дверью захватывает дух. Перед вами раскинулся огромный*

трехуровневый зал. Огромный трон стоит на возвышении в дальнем конце комнаты. На троне восседает глиняный военачальник, напоминающий гигантскую статую, которую вы видели ранее. Пульсирующий свет исходит от хрустального шара на троне.

Под помостом на уровне пола неподвижно стоят семь статуй глиняных генералов. Под ними, в огромной яме, тянущейся вдоль всей комнаты, стоит армия глиняных солдат. Десятки солдат выстроились в походный строй, их глиняные доспехи и глиняные копья готовы для войны.

В комнате царит великая тишина. Это неподвижность смерти; тишина могилы. Затем, внезапно тишина нарушается, когда глиняный полководец рывком поднимает руку к своим генералам. Затем вся армия делает рывок вперед, нарушая тишину топотом.

Это элитная гвардия, сохраненная навечно. Игрокам не победить 70 воинов, 7 генералов и полководца. У всех одинаковые характеристики: Иниц. +0; Атака копье +4 ближний; 1d8; КБ 12; здоровье 9; движ. 10'; Действий 1d20; спас. Ст. +2, Реак +0, Воля +0; Мировз. Н.

Однако есть несколько хитрых способов победить:

- Если удалит кристаллы в области 6, и вода оттуда хлынет сюда все существа в этой комнате получают 1d6 урона от падающих обломков при обрушении потолка. Все выжившие глиняные солдаты медленно превращаются в грязь, получая 1 урона каждый раунд, пока не растворятся в луже.
- Жизненная сила глиняных генералов связана с их скелетами в области 5. Если их черепа сломаны, их головы разлетятся на осколки и пыль.
- Умные персонажи могут убить полководца сразу, что быстро устранит угрозу.

Если полководец и генералы живы, воины вылезают из ямы за 1 действие и атакуют. Если генералы убиты, воинам не хватает организованности, и они проводят несколько раундов, прежде чем двинуться в атаку. Если полководец мертв, вся армия теряет силу, становясь просто глиняными статуями.

Секретную дверь можно найти при поиске Сл 14.

Хрустальный шар излучает свет. Это произведение искусства стоит 200 зм. Волшебник, который раскрывает его секреты (проверка заклинания со Сл 18 плюс время на изучение), понимает, что он может использовать его как гадальный шар. Волшебник может видеть место, которое он видел или с которым связан (например, может видеть существо, прядь волос которого у него есть); Проверка заклинания со Сл 18 для активации на 1d6 раундов; -2 штрафа за каждое следующие использование в течение дня. Однако раз в 1d8 дней в шаре появляется инопланетное лицо, оглядывающее волшебника. Это экстрапланарные благодетели воина-волшебника, научившие его использовать этот шар. Чтоб направить его астральную проекцию. Иногда используют его, чтобы смотреть на мир смертных. См. Также область 9.

Область 1-9 – Хранилище сокровищ: *В конце длинного коридора находится скромно обставленная комната с простыми деревянными полками, походным креслом и спальным местом. На деревянных полках находятся бронзовый жезл, медная жаровня, прекрасное оружие и доспехи, а также фолиант в латунном переплете. В центре этажа находится большой пентакль с идеальным хрустальным шаром. Внутри круга стоит каменный стол, на котором покоится морщинистое древнее тело, с лицом военачальника. Во главе стола вогнутое углубление.*

Здесь хранятся вещи военного волшебника:

- На бронзовом жезле власти вырезана половина лица демона. Стоит 150 зм, но читайте дальше.
- Медный котел стоит 10 зм.
- Длинный меч, длинный лук, 40 стрел с колчаном, булава, копье, секира, кинжал и ручной топор.
- Чешуйчатая кольчуга.
- Фолиант написан на настолько древнем языке, что современный человек не знает его. Волшебник, при изучении, может обнаружить (проверка заклинания со Сл 14) заклинание по выбору рефери.

Если персонаж помещает хрустальный шар в углубление на столе, он видит это:

Вглядываясь в хрустальный шар, вы видите бесконечное поле ярких звезд на тускло-сером фоне. Призрачный образ воина-волшебника дрейфует в усыпанном звездами эфире совершенно неподвижно. Затем козлиная морда заполняет всю сферу, пристально глядя на вас. «Я долго ждал, пока кто-нибудь займет его место», - глубоким голосом говорит странный человек-козел. «Его астральное путешествие было прервано, прежде чем он вновь разжег искру в своей смертной оболочке. Мне все еще нужен союзник в вашем мире. Наполните эту медную жаровню дровами с дерева дриады и зажгите ее искрой живого огня. Пламя покажет местонахождение второй половины жезла управления кораблем. Найди это для меня, и ты будешь вознагражден». Затем шар тускнеет до кристалла.

Говорят, в лесах к востоку отсюда видели дриаду...

Адское испытание Сезрекана Безумного

Приключение для 5 уровня DCC RPG
By Harley Stroh

Введение

Это приключение рассчитано на 4-8 персонажей 5-го уровня. Если это ваше первое знакомство с DCC RPG, то создайте 5-го уровня персонажа чтоб понять в чем отличие игры низкоуровневым персонажем от высокоуровневым.

Фон приключения

Печально известный в темных круговоротах знаний и легенд, Сезрекан Безумный был дьволопоклонником, мудрецом и чернокнижником, стремящимся к бессмертию. Его опасные поиски длились несколько сотен лет, и никто не может сказать, достиг ли Старик обожествления или потерял свою душу, соперничая с адскими силами.

Погоня Сезрекана за утерянными секретами и запретными знаниями изменило Аерет. В обширных городах и разрушенных руинах волшебник-мудрец создал мастерские и литейные цеха для своих исследований. Здесь, среди вспенившихся реагентов и запретных свитков, стареющий колдун раскрыл тайны жизни, смерти и времени. Каждое новое открытие давало новый путь для исследований, в результате чего Сезрекан бросал мастерскую и уходил в другой город или в руины, чтобы никогда сюда не вернуться.

Бесчисленное количество его заброшенных мастерских до сих пор не обнаружено. Одна такая лаборатория спрятана в древнем городе Пенджар.

Примечания для Рефери

Адское испытание Сезрекана Безумного представляет авантюристам коварного злодея и смертельную битву, но самая опасная задачей будет вырваться из ловушки Эльземона. Необходимо чтобы в живых остался хотя бы один противник. Авантюристы, ведущие игру в стиле выжженной земли, станут причиной своей собственной гибели. Если персонажи убьют и Эльземона, и Подражание Сезрекана, перед ними будет ужасная дилемма: кого оставить здесь? То, как игровые персонажи принимают это решение, может раскрыть больше об истинном характере, чем игроки готовы признать.

Приключение разворачивается в обширном декадентском Пенджаре. В частности, мастерская спрятана в подвале разрушающегося поместья в Смоуке - худшем из районов Старого Пенджара - там, где Дим-Лейн пересекает Шив. Здесь, спрятанный среди полуразрушенных многоквартирных домов и вонючего ночного дыма, Сезрекан мог проводить свои безумные эксперименты, не опасаясь что ему помещают.

Хотя номинально действие происходит в Пенджаре, приключение можно легко разместить практически в любом месте. Игроки могут обнаружить портал тайного логова в полу затхлой гробницы, в подвале своего любимого паба или часовни или даже в забытой галерее своей собственной крепости.

Элземон Забытый: К несчастью для тех, кто стремился украсть секреты волшебника, Сезрекан был известен среди адской иерархии тем, что призывал демонов и дьяволов, а затем просто отказывался (или забывал) их освободить. Одно из таких существ, младший демон по имени Эльземон, по сей день остается заключенным в этой мастерской. И в отчаянном стремлении к собственной свободе демон превратил мастерскую в искусную ловушку.

Эльземон может свободно властвовать в различных областях лаборатории, но не может покинуть комплекс, пока песок в песочных часах (область 1-1) не закончится. Он начинает приключение в зоне 1-2, и его привлекает любой шум

Цель демона наслаждаться мучениями смертных. Пузатый демон следует за персонажами через комнаты, невидимый, делая все возможное, чтобы заставить персонажей тратить драгоценные минуты.

Эльземон Квазит: Иниц +4; Атака когти +3 ближний (1d6+2); КБ 17; здоровье 23; движ. 35′ (полет); Действия 2d20; особое: Невидимость по желанию; спас. Ст. +2, Реак. +6, Воля +5; Иммунитет к эффектам на разум, если не известно настоящее имя; Мировоззрение Х.

Encounter Table

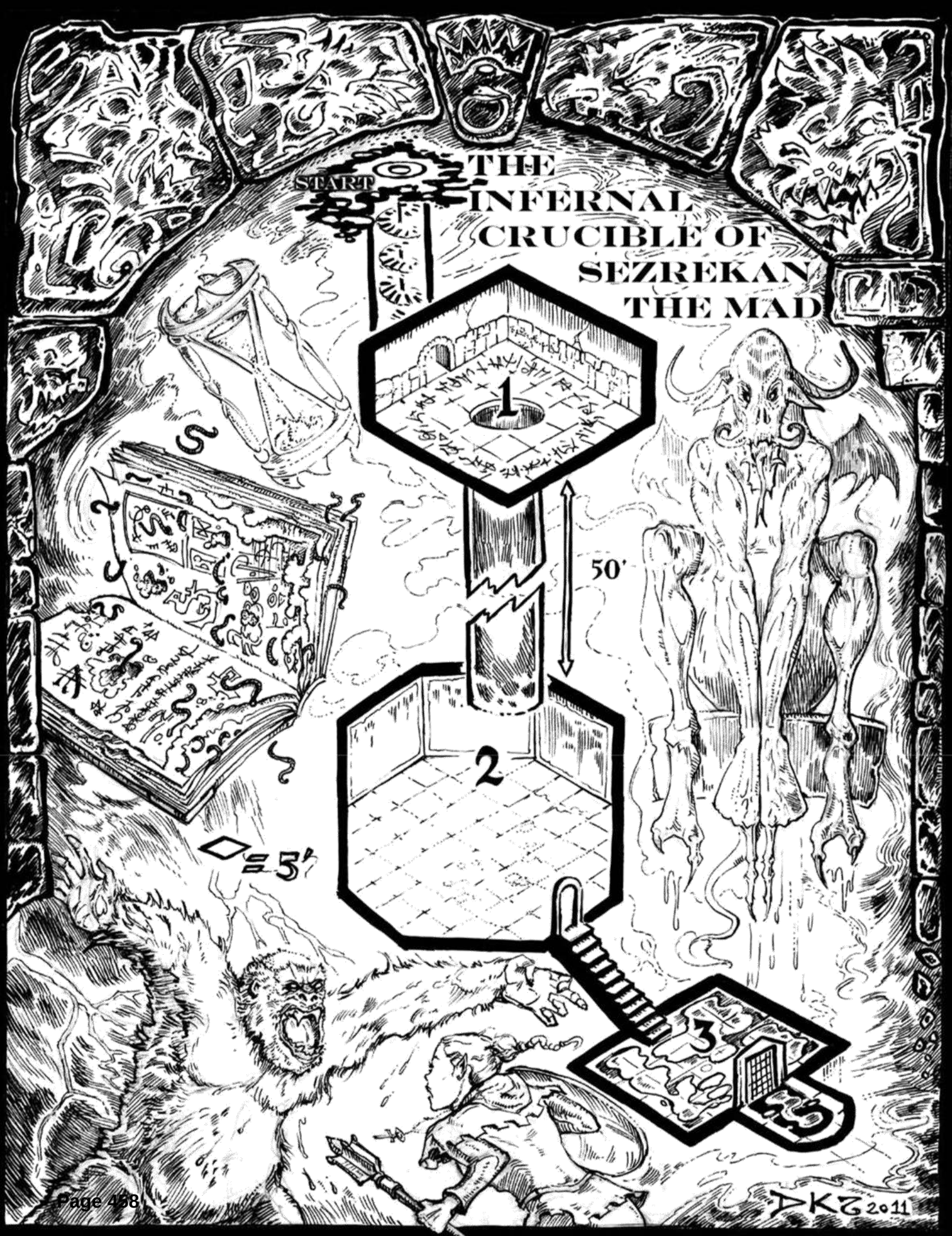
Area	Type	Encounter
1-1	P	Загадка
1-2	C	10 Глифовых Червей
1-3	P/C	Подобие Сезракана
Any	P/C	Эльземон

Введение для игроков

Приключение начинается с открытия - либо путем тщательного исследования, либо случайно - входа в мастерскую: люка в полу. Прочтите следующее:

Вы с нетерпением соскребаете грязь, чтобы открыть круглый портал из тускло-серого металла, вделанный в пол. В центре портала размещен серебряный барельеф с изображением двуногой змеи, кусающей собственный хвост. Над змеем, отлитым из золота, корона.

Портал примерно 3 фута в диаметре, при точном измерении оказывается равен числу Пи.


THE INFERNAL CRUCIBLE OF SEZREKAN THE MAD
START
1
2
3
50'
= 5'
DKZ 2011

Люк отлит из свинца для гадания и металла для межпространственных путешествий. Волшебники и воры при исследовании портала чувствуют за люком скрывается что-то ужасное.

Портал имеет глубину три дюйма, и его легко оторвать от пола, открывая узкую винтовую лестницу, спускающуюся в темноту. Стоимость необработанного серебра - 15 зм; стоимость золота 25 зм.

Области на карте

Область 1-1 – Магический круг: *Густой слой пыли покрывает пол, скрывая что-то вроде магического круга, вырезанного из рун и окружающего всю комнату. Каменные лица истерзанных демонов звенят под потолком, а яма в центре зала пульсирует адским малиновым светом. Рядом с ямой лежат высокие золотые песочные часы.*

Осмотр осторожными волшебниками показывает, что магический круг препятствует побегу демонов. Однако прямо внутри круга из рун находится пентаграмма, нарисованная кровью и скрытая пылью, которая ловит любое живое существо, входящее в камеру. Пентаграмма была брошена демоном Эльземоном. Эти две тауматургические надписи взаимодействуют непредсказуемым образом.

В тот момент, когда персонаж пересекает руны, прочтите или перефразируйте следующее:

Громовой треск эхом разносится по комнате, и электрические голубые волны измученных лиц каскадом струятся по воздуху, обнажая зловещую пентаграмму, нацарапанную кровью на полу камеры. Песочные часы вращаются в основании, и снизу еле слышно звучит маниакальный смех.

Никакая магия, уклоняющаяся от божественного покровителя или адской силы, не сможет вырвать персонажей из ловушки Эльземона. С этого момента нельзя выходить из камеры, кроме ямы вниз.

Золотые песочные часы Сезрекана почти 3' высоту и весят около 30 фунтов. Незначительная реликвия, которую Старик создал, показывают совершенно точное время и дают +2 к проверкам заклинаний временем произнесения один ход (10 мин) и дольше. Уничтожение часов не имеет эффекта, только персонажи не знают теперь точное время.

Яма глубиной 50 футов ведет к участку 1-2. Эльземон может взлететь из 1-2, стремясь столкнуть персонажей в яму или перерезать оставленную без присмотра веревку.

Волшебники, мудрецы или удачливые воры, при изучении взаимодействия между магическим кругом и пентаграммой, могут вывести следующие принципы:

- Пока тауматургические надписи нетронуты, ни одно существо не может выйти отсюда
- В конце каждого часа магический круг, и пентаграмма Эльземона на миг разделяются, и можно сбежать.
- Хотя бы одно живое существо должно остаться внутри круга.

Последний пункт означает: последнее существо, оставшееся в круге, застряло там навсегда.

Область 1-2 – Адский тигель: *Яма открывает захламленную восьмиугольную камеру. Зловещий малиновый свет исходит от завернутых в паутину шаров, свисающих с потолка, отбрасывая свечение склепа на содержимое камеры.*

В центе зала большой гранитный стол. Он заставлен стеклянными ретортами и серией черепов, размером от полевой мыши до клыкастого великана. Открытый фолиант стоит на подставке у стола.

Стены покрыты листами кованой меди, испачканы мерзкими жидкостями и зарезаны кислотой. Верх каждого листа прикреплен к цепи и противовесам, которые спускаются к потолку, а затем опускаются, чтобы висеть прямо над каменным столом.

Всего существует семь черепов: полевой мыши, обезьяны, козла, полуруслика, эльфа, человека, людоеда и великана. Череп каждого черепа распилен, а во внутренней полость лежат прокладки для размещения мозга меньшего размера.

Книга открыта на пыльной страницы с отрывком:

Проклятие воров, осмеливающихся
взглянуть на дела
могущественного Сезрекана

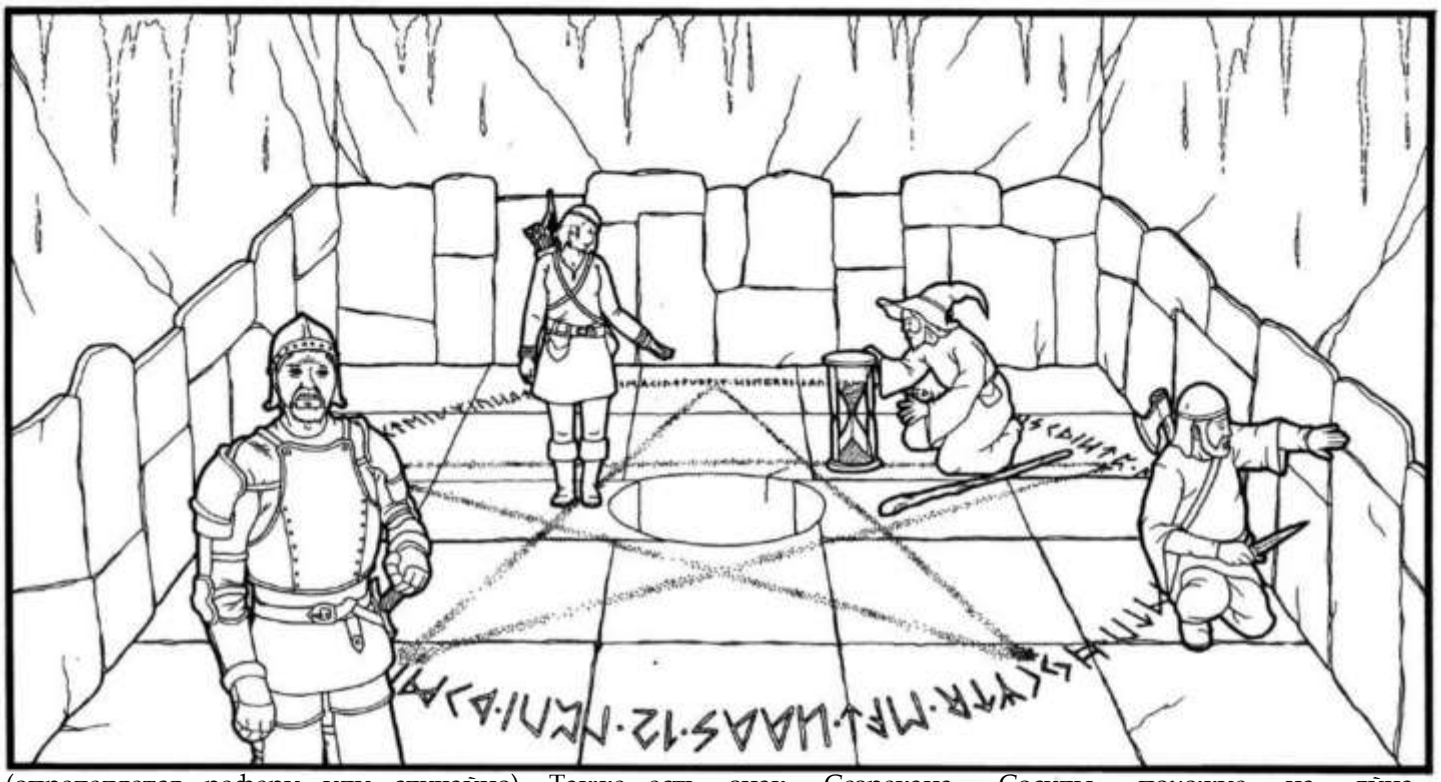
Под отрывком находится большой глиф, сделанный красными и черными чернилами. Взгляд на страницу активирует глиф. Он мигает (спасбросок Реакции со Сл 15 или ослепление на 1d3 раунда), а затем превращается в чернильно-черных червей. С огромной скоростью черви съедают написанные слова.

В 1 раунде черви съедают книгу. Во 2 и 3 едят медные листы, покрывающими стены, и поглощают все книги. В 4 они переходят к игрокам, а в 4 черви поглощают любые книги заклинаний, карты, фолианты или свитки, находящиеся во владении игроков. Черви умирают в мучительной агонии на 8 раунде.

Глифовые Черви (10): Иниц +2; Атака –; Урон –; КБ 15; здоровье 1; движ. 20'; действ 1d20; Особое ест написанные слова; спас. Ст. -1, Реак. +3, Воля иммунитет; Мировозр Н.

Медные листы, висящие на стенах, действуют как первичные щиты, защищая ценности позади них от взрывов, которые могут произойти в главном зале. Если потянуть за любую из пяти подвесных цепей, соответствующие металлические листы поднимутся, открывая пять комплектов полок:

Первый набор полок тяжеловесен почерневшими от времени фолиантами, стопками свернутого пергамента и пачками потертого пергамента - выброшенное исследование Сезрекана. Если они собраны и изучаются волшебником или мудрецом, они дают 1d5 заклинаний



(определяется рефери или случайно). Также есть свиток, с настоящим именем Эльземона и подробно описана слабость демона: удары свинцом делают его видимым и наносят 1d4 урона за раунд.

Второй набор полок заставлен странными колбами и пробирками с воском. Когда-то в них были эликсиры, зелья и смеси, полученные в результате экспериментов Старика. Время превратило большинство этих смесей в яд. Мудрецы и волшебники, после успешной проверке Интеллекта со Сл 13 определяют 1d5 пузырьков с сильными кислотами; воры при успехе Создания Яда со Сл 20, могут определить такое же количество ядов (эффекты определяет рефери).

Третий и четвертый набор полок пусты.

Пятый набор полок заполнен материалами, жизненно важными для исследований Сезрекана. На полках стоят четыре сундука. Внутри сундуков находятся 10 серебряных слитков (по 30 зм каждый), 5 золотых слитков (по 100 зм каждый), 2 платиновых слитка (по 500 зм каждый) и невзрачный мешочек со свинцовой пылью, пронизанной пятнами адамантина (1000 зм).

Область 1-3 – Палата Обезьяны: *Вода тонкими ручейками стекает по стенам этой камеры, скапливаясь на полу. У стены стоит три больших глиняных сосуда, каждый почти 4 фута в высоту. Рядом со странными кувшинами стоит три железных прута.*
В дальнем конце камеры тяжелые железные ворота.

Ворота заперты массивным замком, который легко взломать (Сл 15). Внутри камеры на деревянных досках лежит тело огромной обезьяны. Неподвижная и безразличная обезьяна - неудачная попытка Сезрекана пересадить человеческий разум в тело животного. На бритой коже головы обезьяны нанесен знак Сезрекана. Сосуды, похожие на яйца, представляют собой примитивные батареи. Вершина каждой банки залита глиной и продырявлена отверстием, которое соответствует ширине железных прутьев. Если все три стержня вставлены в сосуды, цепь замыкается, инициируя серию событий:

Электрические дуги проходят через камеру, поражая любого персонажа, стоящего в воде. Нанесите 1d4 урона за раунд и спасбросок Стойкости со Сл 17, чтобы совершить действие. Полупаралич заканчивается разрушением любого из сосудов (КБ 10, КЗ 10) или выйти из воды. Другие игроки могут вытащить своих парализованных товарищей из воды, но если они войдут в воду, их также ударит током

Сила тока достаточна, чтобы вернуть к жизни обезьяну Сезрекана. Через один раунд после пробуждения он срывает железные оковы и отбрасывает их. В третьем раунде нападет на игроков.

Из-за своей ярости и изменяющей разум магии Сезрекана обезьяна невосприимчива к параличному и любому заклинанию сна или на разум через спасбросок Воли.

Если персонажи не хотят экспериментировать со стержнями и сосудами, невидимый Эльземон замыкает за них цепь, ожидая возможности парализовать наибольшее количество персонажей.

Обезьяна Сазрекана: Иниц. +2; Атака кулак +5 ближний (1d12); КБ 15; КЗ 65; Движ. 40'; Действий 2d20; Особое: раздирание на дополнительных 1d16 урона при натуральных 18 или 19; спас. Ст. +5, Реак. +1, Воля Иммунитет; Мировоззрение Х.

Лабиринт Идгурула

A level 2 DCC RPG adventure by Michael Curtis with Henry Curtis Edited by Rev. Dak J. Ultimak • Playtesters: Mike Bolam, Dan Bidwa, Dave Crimm, Allen Hitches, John Shortino, Jonathan Snodgrass, and Christopher Woodford; Tim Deschene, Ben Grimes, Eric Izzi, John Jones, Jeff Laluc, Bill Reinerth, and Jamie Sine

Введение

Корни Идгурула пьют силы из бесчисленных миров, питая титаническое дерево, стоящее в самом сердце мультивселенной. В обмен на пропитания из этих бесчисленных миров Мировое Древо дает жизненную силу всем живым зеленым существам. В соке Идгурула есть сила, и некоторые ищут эту силу для себя, высасывая ее из корней Мирового Древа, как вампиры. В самом сердце Острого леса, темного и первобытного, Орки Глоткокрушители обнаружили один из корней Идгурула и используют его силу. Теперь, когда их тела напитались соком Мирового Древа, они обращают свое внимание на завоевание земель за пределами леса. Могут ли персонажи остановить эту странную и растущую орду, пока не стало слишком поздно?

Это приключение предназначено для шести-восьми персонажей 2-го уровня и может происходить в любом месте старого и темного леса, не подвергающегося нападению человеческих топоров. Предполагается, что это лес с умеренным климатом, но рефери может превратить его в тропический лес, тайгу или что сочтет нужным. Предусмотрены два сюжетных крючка для вовлечения персонажей и начала приключения.

Фон приключения

Орки Глоткокрушители, ослабли от потерь, понесенных во время неудачного набега на цитадель дварфов. Сбежали в Острый лес в поисках места, где можно зализать свои раны. Там, в самом сердце леса, их шаман, Кровопускатель, почувствовал силу. Он обнаружил в темной роще один из корней Идгурула, выглядящий как светящееся высокое дерево. Кровопускатель порезал кору дерева и смотрел, как сочится священный сок. Затем он попробовал сок Мирового Древа и изменился. Каждый из выживших орков вкусил сок, их тела были искажены изначальной энергией Мирового Древа. Эти чудовищные орки теперь выходят за пределы леса, грабят фермы, уносят пленных, чтобы те служили найденному бога.

Глоткокрушители обитают в густых колючих зарослях ежевики и живых лоз, окружающих основание корня Мирового Древа. Искривленную чащу, называют «Лабиринт Идгурула». Они не одни в лабиринте: там обитают и другие существа, в том числе одинокая дриада и ужасный паук, измененный силой Древа. Игроки должна преодолеть испытания, чтобы попасть в самое сердце лабиринта и убить Кровопускателя.

Игроков можно вовлечь в сценарий двумя способами. Если Острый лес находится рядом с родным городом, на атакованных фермах могут быть друзьям игроков. Даже если у партии нет прямой связи, они могли услышать о награде от 50 до 100 зм (по желанию рефери), для любого, кто хочет пойти в лес, убить странных орков и спасти всех пленников. Немногие выжившие говорят, что орки не похожи на тех что в сказках, у некоторых была кожа, похожая на кору, или зеленые листья, растущие на их теле, но все они были такими же свирепыми, какими и должны быть орки.

Другой способ привлечь игроков сделать это приключение продолжением *Порталом под звездами*. Если игровые персонажи использовали хрустальный шар из области 1-9 и видели видение, они могут искать дриаду. Слухи и легенда говорят, что она обитает в лесу к востоку от Портала. Эти леса - Острый лес, и дриада действительно обитает в нем.

Лабиринт Идгурула

Этот корень Мирового Древа лежит в самом сердце чащи ежевики и вереска, обвивающей густые заросли деревьев, образующих густой навес над головой. Попав в этот лабиринт, невозможно сойти с нескольких извилистых троп.

Стены лабиринта состоят из шипов и виноградных лоз, каждая из которых наполнена силой Мирового Древа. Попытка прорубить или поджечь повлечет удар веткой по любому существу в пределах 10′. Они атакуют всех в пределах области с +4 на 1d6 урона. Атаки продолжаются пока существо не перестанет бить ежевику. Невозможно сократить путь через заросли без сильной магии или божественного вмешательства.

По зарослям можно карабкаться с помощью проверки Силы со Сл 10 или навыка, но надо делать спасбросок Реакции со Сл 10 за каждые 10′ подъема. При провале получите 1d4 урона от шипов. Если спасбросок провален с натуральной 1, персонаж получает полный урон и падает сверху из-за боли.

Стены 20′ в высоту, на вершине густой полог на весь лес. Он также наделен силой Идгурула и атакует любого, кто пытается прорваться через него или нанести ему урон, как описано выше. Ходить через лабиринт можно только по тропам.

Yoggrel's Maze
1-6
1-5
COVERED PIT
P
1-4
DRYAD
TELEPORT
TREE
□ = 10
NORTH
1-2
1-7
1-3
INTERESTING THING
1-1
START
ORC
TRACKS
INTERESTING THING

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Вместо использования таблицу случайных встреч, в приключении есть восемь интересных мест, размещенных в его извилистых проходах (отмечены буквой I на карте). Когда группа приближается к одной из этих точек, рефери либо выбирает сам, либо бросает 1d8 по таблице. Каждый результат может быть только один раз, и рефери должен перебросить бросок или выбрать другой в случае повтора.

ТАБЛИЦА 1-1: ИНТЕРЕСНЫМ МЕСТ В ПРИКЛЮЧЕНИИ

d8 результат

1. Разорванный и грязный эльфийский плащ лежит на земле. Семейная реликвия пленника или это было до прихода орков?
2. Земля взбита, как будто здесь произошла драка. Свежая кровь на земле и траве.
3. Колючки здесь разрастаются, делая проход узким. Игрокам надо проскользнуть мимо шипов, преуспев в проверке Ловкости со Сл 10 или получить 1d3 урона.
4. Четыре орка, идут по тропе в направлении персонажей. См. характеристики ниже.
5. Белка с черной шерстью сидела в зарослях ежевики и, казалось, пристально наблюдала за персонажами. Он убегает и исчезает в колючих зарослях при приближении или нападении.
6. Труп недавно убитого пленного человека (возраст и пол по выбору рефери). Не в силах держать темп орков, человек был убит. На теле нет ничего интересного.
7. Торчащие из земли копья с черепом дварфа. Глазницы заполнены свежими листьями, а шипы обвивается вокруг копья, словно душа череп.
8. Три орка облиты соком и два с руками-лианами, идут по тропе в направлении игроков. См. характеристики ниже.

Выследить орков с места их недавних атак очень просто, их следы ведут в Острый лес. После нескольких часов преследования орков по лесу, отряд обнаруживает их логово. Прочтите следующее:

Название Острый лес хорошо отражает его суть. Куда бы вы ни пошли, в огромных количествах растут ежевика, шиповники, колючие деревья и колючие кусты, вынуждая вас оставаться на немногих тропинках, вьющихся в колючих лесах. Плотный навес наверху делает лес мрачным, всегда погруженным в сумерки. Несмотря на зловещий характер леса, по следу орков легко идти, и вскоре он ведет к темной арке, заросшей живой растительностью.

Здесь шипы становятся толще, образуя непроходимую преграду из скрученных лоз, усеянных длинными острыми колючками. Стена из шипов поднимается высоко в воздух, почти на 20 футов, прежде чем остановиться у толстого навеса из ветвей и острых лоз, заслоняющих солнце. Посреди этой баррикады есть отверстие, похожее на вход в пещеру в горном склоне живой зелени. За аркой темно и тихо, но следы орков ведут к зловещему входу, и вы должны идти дальше, если хотите остановить их растущее зло.

Группа орков-наблюдателей прячется в тени за аркой. Если группа не приближается к входу незаметно, они прячутся прямо в арке, надеясь застать персонажей врасплох.

Орки, облитые соком (3): иниц. +2; атака когти +1 ближний (1d4) или копье +1 ближний (1d8); КБ 15; КЗ 2d8+2, 11 у каждого; движ. 30'; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +0, Воля -1; мировоззрение Х.

Орки, наполненные соком, крупнее своих обычных собратьев, а их кожа ярко-зеленая, как водоросли, покрывающие пруд. Их кожа узловатая, как кора, и выступающие жилки, которые больше напоминают жилки листа, чем жилы живой плоти, обдувающие их тела. Зеленые листья вырастают из их кожи, завершая вид гибрида животного и растения.

Орки с руками-лианами (2): иниц. +2; атака колючая лоза +3 ближний (1d5+2); КБ 14; КЗ 3d8+2; 17 у каждого; движ. 30'; действий 1d20; особое захват на натуральную 19-20 (1d6 урона каждый раунд автоматом), может атаковать цели на расстоянии до 15'; спас. Стойкость +3, Реакция +1, Воля -1; мировоззрение Х.

Эти орки похожи на орков, облитых соком, но их руки заменены толстыми длинными лианами. Они бьют врагов на расстоянии до 15' своими извилистыми конечностями и хватают их при 19 или 20, нанося 1d6 урона каждый раунд, пока лиана душит цель. Только смерть орка или проверка Силы со Сл 15 останавливает удушение.

ОБЛАСТИ НА КАРТЕ

Область 1-1— Вход в лабиринт: *За аркой находится небольшая камера, ограниченная высокими стенами из вереска. Из зала выходят три прохода, исчезающие в зарослях ежевики. Пара плоских камней и пара старых бревен единственные вещи в этом месте.*

Если группа уже победила стражников, здесь ничего нет. Иначе они находят орков сидящими на бревнах и спорящими о том, почему они застряли, наблюдая за входом, когда с новыми пленными можно хорошо развлечься. Кроме пары бурдюков и сгоревшей туши белки на палке, здесь больше ничего интересного.

Исследование области показывает, что следы здесь расходятся во всех трех направлениях. Здесь настолько много следов, живущих здесь орков, что невозможно сказать, куда ведут самые свежи. Партия должна выбрать путь и надеяться, что удача с ними

Область 1-2 — Паучий сюрприз: *На поляне в зарослях ежевики открытая площадка с полом из засохшей травы и наполовину засыпанными камнями. Огромные петли лиановых лоз свисают с навеса высоко над головой, создавая спутанную массу мягких усиков, скрывающих большую часть поляны. Свет костра слабо виден сквозь гроздья виноградных лоз и, кажется, исходит издалека.*

Это логово гигантского паука, измененного силой Мирового Древа. Теперь он больше растение, чем насекомое, плетет паутину из лиан и состоит из коры, веток и мха. Еще более странно, что измененный паук, регулярно ест летучих мышей и активен от силы Мирового Древа. Паук прячется в лианах над поляной, его можно обнаружить проверкой Интеллекта со Сл 15. Атакует неожиданно, если не замечен, бьет игрока с наименьшей удачей.

Измененный паук: иниц. +1; атака укус +2 ближний (1d4 плюс яд) или паутина +4 дальний (ограничено, 20′ дистанция); КБ 13; КЗ 2d12 +2; 20; движ. 30′ или карабканье 30′; действий 1d20; особое яд (спасбросок стойкости со Сл 14 или еще 3d4 урона, и потеря 1 Силы, 1d4 урона при успехе), создание паутины, заполнен летучими мышами; спас. Стойкость +2, Реакция +4, Воля +0; мировоззрение Н.

Паутина, сплетаемая пауком, напоминают лианы. Любой, кто входит в заполненную паутиной область, (обозначенную на карте пауком) или после попадания атакой паутины, делает спасбросок Реакции со Сл 14 или не может двигаться, атаковать или произносите заклинания пока паутина разорвана проверкой Силы со Сл 14 или после 8 урона лиане (КБ 12).

Когда паук убит или после первого критического удара по нему, его брюхо разорвется, выпуская рой летучих мышей, которые порхают вокруг и атакуют все, что находится рядом в безумии.

Стая летучих мышей: иниц. +4; атака укус стаи +1 ближний (1d3 плюс болезнь); КБ 10; КЗ 2d8; 10; движ. полет 40′; Действия особое; особое укус всех в области 20′×20′, половина урона от не массовых атак, болезнь (спасбросок Стойкости со Сл 16 или временная потеря 1d4 Силы и Выносливости); спас. Стойкость +0, Реакция +10, Воля -2; мировоззрение З.

В лианах спрятан истощенный труп мужчины, одетого в рваную грязную мантию с сумкой. Это бывший друид атакованный пауком несколько месяцев назад, до прибытия орков, после посещения дриады в области 1-5. Его сумка содержит золотой серп (60 зм; урон как кинжал с -1 к атаке) и свиток покрытый рунами. Этот свиток *восстановления сил*. Однако его надо не читать, а сжечь и вдохнуть дым, чтобы произвести эффект. Игрок использующий свиток, выполняет проверку заклинания с +4 к броску в дополнение к другим модификаторам. Классы, не имеющие заклинаний, произносят заклинания, используя d10 для проверок.

Свет огня исходит от костров, горящих в зоне 1-4.

Область 1-3 — Роща живых вещей: *Кучка корявых деревьев с тяжелыми ветвями висящего мха растет недалеко от центра этого открытого пространства. Небольшие лужи усеивают землю, а на заболоченной земле прорастают несколько пучков тростника. Много интересных вещей, включая колесо телеги, грязное свадебное платье и пару голов лошадей, выставлена на пиках недалеко от небольшой рощи.*

Самые странные из измененных орков, претендуют на эту территорию. Роща деревьев частично состоит из этих странных существ, превращенных орков в смесь гуманоидной плоти, болотистой слизи, искривленных корней и густого мха. Они почти неотличимы от окружающих деревьев в рощице, пока не движутся.

Слизкие твари (4): иниц. -1; атака удар +3 ближний (1d8); КБ 14; КЗ 3d12; 20 у каждого; движ. 20′; действий 1d20; особое камуфляж (+10 для проверок скрытности в лесу), едкое касание (спасбросок стойкости со Сл 10 или получать 1d5 урона 2 раунда), запах (все в пределах 5′ делают спасбросок Стойкости со Сл 10 или получить -1 по силе кубик к атакам, спасброскам, проверкам характеристик и проверкам заклинаний в течение 1 хода), 2х урона от огня и рубящих атак; спас. Стойкость +4, Реакция -2, Воля -1; мировоззрение Х.

Слизкие твари создают едкую слизь, наносящую 1d5 урона жертве, провалившей спасбросок Стойкости со Сл 10. Слизь требует долгого касания для действия, и не суммируется с атакой существа (рефери либо бросается на попадание, либо цель делает спасбросок Стойкости, но не оба сразу). Они воняют гниющей органикой, которая подавляет обонятельные чувства любого существа в пределах 5′ при провале спасброска Стойкости Сл 10. Твари глупы даже для орков и не будут отступать, звать на помощь или делать что-либо, кроме как атаковать или медленно преследовать.

Интересные вещи в их логове — это странные предметы, украденные существами во время набегов. Большая часть из них это домашние или бесполезные вещи. Однако свадебное платье принадлежит одному из жителей, захваченных в области 1-7. Если их вернуть владельцу, богиня любви и домашнего очага даст каждому персонажу 1 очко Удачи.

Область 1-4 — Ешьте землю, пейте воду: *На этом открытом пространстве горят три небольших костра. Вокруг костров, словно рощи деревьев, окружающие пруды, находятся скопления зеленых гуманоидов со звериными лицами. Их тела покрыты кожей, похожей на кору, а с их плоти свисают лианы. Каждая из примерно сорока фигур стоит неподвижно, только ветер шевели растения, растущие из их тел. В этом странном лагере можно увидеть торбы, спальные мешки и другие повседневные вещи*

Употребление сока Идгурула сделало орков частично растениями, и теперь часть времени они проводят в бездействии. В это время они черпают пищу из земли, как и другие растения. Большая часть племени сейчас находится в этом состоянии.

Здесь находится 36 орков обоих полов, их тела прижаты к земле и корни уходят в землю. Это состояние вызывает у них удовольствие, поскольку они питаются и черпают энергию из почвы. Если действовать осторожно, то можно избежать битвы.

Успешная проверка Ловкости или Скрытности со Сл 8 позволяет персонажу пройти эту область, а орки не выходят из оцепенения. При провале 1d4 минус модификатор Удачи персонажа (для Удачи 15 будет -1) ближайших орков узнают о группе и атакуют. Если пробудившихся орков убить за один раунд, остальная часть племени продолжит спать. Однако, если они останутся живы, в каждом последующем раунде будут просыпаться 1d6 орков, пока все они не будут убиты или не проснутся.

Орки, облитые соком (36): иниц. +2; атака когти +1 ближний (1d4) или копье +1 ближний (1d8); КБ 15; КЗ 2d8+2; 11 у каждого; движ. 30'; действий 1d20; спас. Стойкость +3, Реакция +0, Воля -1; мировоззрение Х.

Поднявшиеся близко орки немедленно атакуют персонажей своими когтями, а те что очнулись далеко хватаются за оружие перед атакой.

Бездействующие орки могут быть автоматически убит атакующим, при успешной проверке Ловкости или Скрытности. Однако при таком убийстве через землю идут сигналы другим оркам. Для каждого убитого таким образом орка есть накапливающийся 10% шанс, что ВСЕ остальные орки внезапно проснутся и немедленно атакуют группу.

Осторожная группа может обыскать вещи орков, пока они не знают об этом, но должны выполнять проверки Ловкости или Скрытности, как описано выше, каждый раунд, в котором они роются в лагере. В каждом раунде они находят советующую вещь из Таблице 1-2 (если несколько человек ищет отдайте вещь случайному персонажу). После шести раундов орки проснутся, чтобы немедленно атаковать.

ТАБЛИЦА 1-2: ВЕЩИ В ЛАГЕРЕ ОРКОВ

Ранд поиска	Найденные вещи
1.	Кожаный мешочек, содержащий 34 мм и 54 см.
2.	Талисман из слоновой кости (стоит 15 зм).
3	Грязный шелковый кошелек с 37 см и 15 зм.
4.	Нож, сделанный дварфами, с изумрудом, (стоимость 50 зм).
5.	Полая тыква, содержащая дурно пахнущий сок (лечит 2 кубика здоровья при употреблении)
6	Золотой торк (100 зм стоит)
7.	Ничего. Орки просыпаются и атакуют!

Область 1-5 — Дерево дриады: *Посреди поляны растет большой ясень, его ветви вплетаются в навес, скрывающий извилистый лабиринт в сумерках. Лианы цепляются за ствол дерева, прикрывая его зеленым саваном. Земля здесь изрезана невысокими насыпями, число которых растет ближе к корням дерева. Мягкая песня доносится по воздуху, кажется, исходящая от самого ясеня.*

На дереве живет дриада Мелиа, веками живущая в Остром лесу. Мелиа всегда находила умиротворение в непосредственной близости от корня Мирового Древа, но с приходом орков ее безмятежность была нарушена. Теперь дриада чувствует тревожное изменение в звуке силы Мирового Древа. Хотя это не совсем порча, но она чувствует, что что-то не так. Мелиа подозревает, что во всем виноваты орки, она убила всех, кто вошел на ее поляну, и закопала их трупы, чтобы накормить ее дерево. Однако она не может решиться покинуть свой дом, чтобы самостоятельно убить орков. Группа может быть полезной, если они не будут вредить древу!

Пение прекращается, если группа выходит на поляну и чарующий голос, кажется, исходит из самого дерева. Он спрашивает, кто эти люди и что они здесь делают, «потому что ясно, что вы не орки». Это голос Мелии, любопытный, но осторожный. Она не показывается, если не чувствует себя комфортно с персонажами, предпочитая разговаривать, не выходя из дерева.

Любое упоминание об орках привлекает ее внимание. Она сообщит группе, что орки «поужинали из корня Идгурул, Мирового Древа, и благодаря этому изменились». Тем не менее, я боюсь, что их присутствие здесь вредно для силы Мирового Древа». Дриада также хвастается, что орки пытались нанести вред ее дереву до того, как попробовали сок, но, по ее

словам, «они заплатили цену». Рукой она указывает на холмы вокруг дерева.

Дриада следует правилам Нейтралитета и не просит игроков разобраться с орками, но немедленно соглашается помочь им, если они предложат избавиться от них. Точно так же она может намекнуть, что оркам лучше уйти из леса, но никогда не выйдет и не скажет об этом. Если партия обещает победить орков, Мелиа с готовностью соглашается помочь им в пределах своих возможностей.

Затем появляется Мелиа, выйдя из своего дерева. Она выглядит как худое, существо из дерева с неопределенно гуманоидными чертами лица. Ее волосы - это дикая масса веток, а нос - перекрученная палка. Она говорит ртом, похожим на узел, заполненный желудями, а ее руки и ноги - это длинные корни. Мелиа дает гостям желуди с жидкостью, дающей +2 КБ на 3 хода, так как его кожа становится твердой, как кора. Он также восстанавливает 1 кубик здоровья раненому существу, но лечит яды и болезни.

Затем дриада предлагает провести группу прямо к корню Мирового Древа (область 1-7), чтобы они могли убить вождя орков («Грязный тварь по имени Кровопийца», - говорит Мелия). Если они соглашается, она говорит им, чтобы они взялись за руки, чтобы сформировать цепь, а затем втягивает их в свое дерево. Группа мгновенно появляется в области 1-7, возможно, застигнув врасплох орков, но не сама Мелия, она остается в своем дереве.

Любое насилие или угроза в отношении дриады сразу делает ее враждебной. Она вызывает овощезомби, чтобы защитить себя, и использует ветви дерева в битве. Если все овощезомби убиты, а у дерева 8 и меньше здоровья, она умоляет о милосердии, соглашаясь на все чтобы спасти дерево.

Овощезомби (8): иниц. -3; атака когти +2 ближний (1d4+1); КБ 13; КЗ 2d8; 10 у каждого; движ. 30'; действий 1d20; особое 2х от огня, не может уйти дальше 60' дерева Мелии, иммунитет к критическим ударам; спас. Стойкость +1, Реакция -1, Воля -1; мировоззрение Н.

Овощезомби это разложившиеся тела орков, убитых Мелией и похороненных вокруг ее дерева, чтобы питать почву. Корни ее дерева и сила Идгурул дарят им оживление, связывая кости вместе, создавая ходячих мертвецов со скелетами из корней. Несмотря на внешний вид это не нежить и не имеет ее способностей.

Мелия (в дереве): иниц. +1; атака удар веткой дерева +5 ближний (1d10); КБ 15; КЗ 4d10 30; движ. нет; действий 1d20; особое 2х урона от огня, атакует на дист. 20'; спас. Ст. +6, Реакция -2, Воля +4; мировоззрение Н.

Если на Мелию напасть за пределами дерева, она может мгновенно перенестись в него и оживить на следующий раунд.

Область 1-6 — Проход с ловушкой: *Арочная решетка из мертвого дерева, связанная вместе, обрамляет вход в боковой проход в этом месте. Лозы ежевики, некоторые из которых украшены бледно-желтыми и розовыми цветами, ползут по решетке, образуя отверстие, усыпанное цветами*

Этот сводчатый проход является смесью механических и биологических ловушек. В земле под аркой выкопана яма, замаскированная ветками. Вступая сюда кидается спасбросок Реакции со Сл 15 или упасть на 10' в яму, получая 1d6 урона. Проверка поиск ловушки со Сл 10 позволяет понять, что земля неровная и выглядит слишком мягкой. Точно так же осмотр деревянной решетки вместе с успешной проверкой Интеллекта со Сл 10 дает заметить ряд крепких перекладин, вставленных в раму. Они выдерживают вес до 400 фунтов, позволяя оркам пересекать яму, цепляясь руками за потолок. Яму можно перепрыгнуть

Дерево дриады

Игроки могут искать дерево дриады, если играли в *портал под звёздами*. На поляне не найти веток. Для получения от группы требуется либо срезать ветви с дерева Мелии, тогда она враждебна и атакует их, либо путем переговоров. Если персонажи убедили дриаду, что орки представляют угрозу, она обещает вознаградить группу древесиной со своего дерева, если они убьют или прогонят Кровопускателя и его племя. Дриада может пожелать расстаться с мертвым лесом по другим причинам, например, из-за симпатии к одному из персонажей или в качестве награды за другую услугу. Рефери лучше использовать обещание древесины с дерева дриады в качестве мотивации, чтобы направить группу к дальнейшим приключениям.

Если группа получит древесину дерева дриады и использует ее по ритуалу странного существа с козлиным лицом, то узнают местонахождение другой половины жезла правителя. Рефери может сам решить, где она находится, каковы могут быть силы жезла и кем на самом деле является существо с козлиным лицом…

при проверке Силы со Сл 12 (к броску применяются штраф брони). При провале персонаж падает вниз.

На дне ямы находятся три ядовитых растения, наполненные силой Идугрула. Обычно они неподвижны в темноте, но сломав маскировку на них действует света, вызывая внезапный, поразительный всплеск роста. Кусты раздуваются, поднимаясь из ямы в следующем раунде, чтобы перекрыть проход, и обвить вокруг всех в пределах 5’ от ямы. Каждый в области делает спасбросок Реакции со Сл 10, чтобы выпрыгнуть из захвата.

Цели, попавшие в захват, поражены токсичными выделениями растения, если они полностью не защищены одеждой и доспехами (выбор рефери). Эти жертвы делают спасбросок Стойкости со Сл 11 или получают 1d6 урона от яда и штраф -2 ко всем действиям из-за сильного зуда. Зуд можно снять заклинанием *нейтрализация яда или болезни* или успешным возложением рук, с 2 или более кубиками. Однако устранение зуда не восстанавливает здоровье.

Куст ядовитого плюща можно прорубить холодным оружием или проползти под ним или вокруг него, но для этого от персонажа требуется сделать второй спасбросок Стойкости со Сл 8 или получить еще 1d4 урона и штраф -1 ко всем действиям. Сжигание ядовитого плюща - плохая идея, поскольку при этом образуется облако черного ядовитого дыма, которое наносит двойной урон и штраф -4 для любого, кто вдыхает вещество и не выполнит спасбросок Стойкости со Сл 13. Это также предупредит орков в зоне 1-7 по желанию рефери.

Область 1-7 — Корень мирового древа: *В отличие от остального запутанного лабиринта шиповников, эта территория открыта небу. Здесь находится широкая поляна, окруженная увитыми виноградными лозами дубами, над которым нависает огромное древо, почти 200 футов высотой. Его ствол темный и узловатый, его окружает зеленоватый свет. Большие корни, некоторые из которых достигают высоты дома, уходят от его основания и уходят глубоко в землю. Деревянная платформа дает доступ к стволу, а рядом стоит клетка из толстых бревен.*

В клетке находится дюжина испуганных людей. На ветке стоит большой орк, его тело светится тем же светом, что и дерево. Одной рукой он сжимает умоляющую женщину, а другой размахивает кинжалом. Несколько других орков, чьи тела испачканы соком, стоят у деревянной клетки.

Орки поклониться Идугрулу и приносят ему кровавые жертвы. Орк на помосте это Кровопускатель, его тело пропитано соками Мирового Древа. Он собирается пролить кровь другой жертвы, когда прибывает группа, либо из прохода в области 1-6, либо с помощью Мелии. Если дриада послала их сюда, они появляются из дерева на краю поляны (см. Карту). Их внезапное прибытие с 66% шанс застает орков врасплох, но если партия не была подготовлена к этому, то персонаж с наибольшим количеством Удачи делает проверку Удачи или группа также будет удивлена на 1 раунд.

Когда Кровопускатель, и орки приходят в себя шаман Мирового Древа кричит: “Больше *жизней для Мирового Древа! ХАХАХАХА! Кровавая мульча теперь идет охотно. Напрягите их, мои дикари, пока я кормлю Идугрула !!!”*

Кровопускатель убивает жертву, когда до него доходит инициатива. Если группе удается ранить его до этого, он роняет нож от боли, сжимая рану, и женщина бежит в безопасное место. Разъяренный шаман приказывает своему телохранителю убить нарушившего игроков, в то время как он нацеливается на группу с вершины эшафота своими заклинаниями.

Дикие телохранители (7): иниц. +2 (бросок 1d16 при использовании утренней звезды); атака когти +2 ближний (1d4+1) или двуручная утренняя звезда +2 ближний (1d8+1); КБ 15; КЗ 3d8+3; 16 у каждого; движ. 30’; действий 1d20; особое связывание (1/день призыв корней чтоб обвить врага, спасбросок реакции со Сл 10 или цель не может двигаться и -4 к атакам, АС, проверкам заклинаний и проверкам характеристик и спасброскам на движение, можно избежать проверкой Силы или Ловкости со Сл 15 или нанесения 6 урона корням, их АС 8); спас. Ст. +4, Реакция +1, Воля +0; мировоззрение Х.

Телохранители — это огромные орки, в том же соке, что и у других. У них двуручные утренние звезды, сделанные из дерева, усыпанного огромными шипами. Без особой тактики они просто атакуют врага, пытаясь его связать, а затем наносят удары оружием, пока либо они, либо их цель не будут мертвы.

Кровопускатель: иниц. +2; атака копье корней +2 ближний или дальний (1d8) или кинжал +2 ближний (1d4) или заклинание; КБ 14; КЗ 4d8+2; здоровье 25; движ. 30'; действий 1d20; особое создание копья корней (до 8 в день, считается обычным копьем, но эффективно против существ, уязвимых только к магическим атакам), аура Идугрула (отменяет нацеленные *магической стрелы* и *пылающие руки*; заклинание считается успешным), заклинания (+4 к проверке, не теряется из-за низкой проверки, вместо этого в следующем раунде нельзя произнести заклинание) *удушающее облако*, *паралич*, *колдовской сок* (см. новое заклинание) и *слово приказа*; спас. Стойкость +3, Реакция +2, Воля +4; мировоззрение Х.

Если все подручные Кровопускатели убиты раньше его, и ему угрожает неминуемая смерть, он призывает силу Мирового Древа, читая заклинание на полный раунд (эффекты будет в следующем раунде). Если его не убить за это время, из земли вылезет древесный человек, атакующий всех врагов шамана. Обряд убивает Кровопускателя, его тело разрушается, но дух оживляет дерево. Он отомстит после смерти. Древесный человек привязан в область 1-7 и не может покинуть ее. Однако, если его не уничтожить, древесный человек остается стражем, защищающим корни от других и не дает собирать сок Идугрула.

Призванный древесный человек: иниц. +2; атака удар +8 ближний (2d6+2); КБ 15; КЗ 6d8; здоровье 40; движ. 20'; действий 2d20; особое 2х урона от огня, не может покинуть область 1-7; спас. Стойкость +8, Реакция +1, Воля +8; мировоззрение Н.

В клетке десять пленников для жертвоприношения, захвачены на ферме. Дверь клетки запирается цепью и замком (проверка взлома со Сл 10 или ключ есть у одного из телохранителей). Деревянные прутья можно сломать проверкой Силы со Сл 18. После освобождения пленники будут сражаться с орками, но без оружия только 1d2 урона. Для пленников подходят параметры крестьянина (стр. 434).

Когда все враги убиты, игроки могут подробно изучить корень Мирового Древа. Любой, кто приближается к нему, чувствует сильный гул, древний и непонятный. Эльфы особенно подвержены жизненной ауре Идугрула и восстанавливают 1 здоровья, просто находясь близко к гигантскому древу, оно корень Идугрула (исцеление происходит только раз в день).

Около платформы есть рана на дереве. Кусок коры был удален топором, из-за чего из раны сочился яркий золотистый сок, он медленно копится на коре. Сок излучает магию, и любой, кто достаточно храбр (или глуп), чтобы попробовать на вкус сок Мирового Древа, проходит проверку Удачи. После тело претерпевает положительные или отрицательные изменения. Бросьте 1d6 с модификатором Удачи и сверьтесь с Таблицей 1-3 Все изменения постоянным, если не указано иное.

Никто не может быть изменен соком более одного раза, и он теряет силу, если отнести от древа. Тем не менее, сок связан с Идугрулом, и заклинание *связи с покровителем*, для Мирового Древа, получит улучшение кубика к проверке заклинания.

Также на платформе, находится алтарь из груды камней, украшенных грубыми пиктограммами деревьев и орков, и подношения Мировому Древу. Эти подношения — это кусок янтаря (стоимость 25 зм), пара полированных клыков кабана, покрытых золотом (стоимость 20 зм), кусок розового кварца, привязанный к кожаным ремешкам (стоимость 5 зм), и топор с серебряной головкой, разрубленный надвое (бесполезен как оружие, но голова стоит 15 зм).

ТАБЛИЦА 1-3: ЭФФЕКТ СОКА ДРЕВА

Бросок	Проваленная проверка удачи	Успешная проверка удачи
1 и <	Превращается навсегда в небольшое дерево. Персонажи могут найти способ вернуть персонажа по желанию рефери.	Кожа становится твердой и похожей на кору. Получает естественный базовый КБ 12, но -1 проверкам Личности для общения.
2.	Светозависимый. Персонаж получает -1 к типу кубика для всех действий (атак, спасброскам и т. д). при тусклом свете и впадает в оцепенение в полной темноте. Только на свету в хорошем состоянии.	Персонаж получает на 1 меньше урона за кубик от немагического дробящего или колющего оружия (дубинки, стрелы и т. д.). Рубящие атаки наносят обычный урон.
3.	Замедляющий сок. Скорость навсегда снижена на 10′ или до 5′, смотря что больше.	Персонаж невосприимчивым к природному электричеству, например, удару молнии. Он получает +2 к типу кубика к спасброску от волшебных молний и подобных заклинаний.
4.	Уязвимость к огню. Персонаж получает двойной урон от огня.	Персонаж, не владеющий магией может творить *искажение дерева* 1 раз в день, бросая d20 для проверки заклинаний с модификатором Личности. Заклинатели может творить это заклинание как обычно. Если он получит его еще раз, то +1 к типу кубика при проверке заклинания.
5.	Сильная жажда. Персонаж должен пить в два раза больше воды, чем обычно, или теряет 1 Выносливости.	Копья корней. Персонаж может создавать острые копья для ближнего или дальнего боя. Число применений равно уровню персонажа. Копья наносят обычный урон, но считаются магическим оружием для врагов, невосприимчивых к немагическим атакам. Копья исчезают каждый день на закате.
6+	Тело становится зеленым. Без преимуществ.	Фотосинтез. Персонаж восстанавливает 1d4 здоровья каждый день, если на кожу светит солнце, а босые ноги касаются земли. Этот процесс занимает 30 минут. Можно использовать только один раз в день.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ (ИДУГРУЛА, МИРОВОГО ДРЕВА)

Колдовской сок

Уровень: 1	Дистанция: 30′ плюс 10′ за УЗ	Длительность: мгновенно, но см. ниже.
	Время чтения: 1 действие	Спасбросок: Реакция

Общее	Заклинатель создает небольшой шар светящегося сока, полученный из множества жил Мирового Древа. Этот волшебный сок вызывает различные эффекты при поражении врага.
Манифест	Различное (см. ниже).
1.	Потеряно, неудача и метка покровителя.
2-11	Потеряно. Неудача.
12-13	Сфера янтарного липкого сока поражает одну цель. Цель делает спасбросок Реакции со Сл проверки заклинания или сок будет забрызгана липкой субстанцией и даст -1 ко всем атакам, урону, проверкам заклинаний, спасброскам и проверкам характеристик на 1d4 + УЗ раунда.
14-17	То же, что и 12-13 выше, но заклинатель может выбрать целью двух врагов, и штраф увеличивается до -2. Эффект заклинания длится 2d4 + УЗ раундов.
18-19	Сфера белого едкого сока летит в одну цель. Цель делает спасбросок Реакции со Сл проверки заклинания или будет поражена сока. Горячее вещество наносит урон 1d6 + УЗ.
20-23	Как 18-19 выше, но заклинатель может либо выбрать одного врага, нанося 2d6 + УЗ урона при провале спасброска Реакции, либо выбрать двух врагов, нанося 1d6 + УЗ урона при провале.
24-27	Копье из красного липкого сока нацелено на одного врага. Цель делает спасбросок Реакции со Сл проверки заклинания или обездвижена. Цель не может двигаться, произносить заклинания, атаковать или иным выполнять действия в течение 1d4 + УЗ раундов.
28-29	То же, что и 24-27 выше, но может быть выбрано до трех врагов, а продолжительность увеличена до 1d6 + УЗ раундов.
30-31	Заклинатель создает два разных вида сока из эффектов выше. Можно создать две копии одного типа сока (например, два шара едкого сока). Заклинатель выбирает любые два результата проверки заклинания, перечисленных выше, и применяет их к целям.
32+	Как 30-31, но заклинатель может выбрать три результата проверки заклинания выше (без варианта 30-31) и применить их к своим врагам.

DKG 1983

THANKS

Goodman Games extends a hearty "thanks" to the brick-and-mortar retailers who supported DCC RPG through demos, playtests, poster displays, and more! Here is a small list of those who were particularly helpful, and there are many more. We encourage our readers to patronize their friendly local game stores, including those listed below. *This list is organized by state.*

Axis Records and Comics
2743 San Pablo Ave. #5055
Oakland, CA
(510) 851-2011

Game Kastle
1350 Coleman Ave.
Santa Clara, CA
(408) 727-2452
www.gamekastle.com

Game Towne
3954 Harney St
San Diego, CA
(619) 291-1666

Compleat Games & Hobbies
326 N Tejon
Colorado Springs, CO
(719) 473-1116
compleatgamer.com

Emerald City Comics & Collectables
9249 Seminole Boulevard
Seminole, FL
emeraldcitycomics.com
(727) 398-2665

Emerald City Comics & Collectables
2475 McMullen Booth Road, Suite I
Clearwater, FL
(727) 797-0664
emeraldcitycomics.com

FCB Cards, Comics, and Games
9850 Nesbit Ferry Road #21
Alpharetta, GA
(770) 993-6955
freedomcardboard.com

Tyche's Games
1056 S. Lumpkin St
Athens, GA 30605
(706) 354-4500
www.tychesgames.com

Strategy & Games
Silver Lake Mall
Coeur d'Alene, ID
1 762-7764
strategyngames.com

Beckmon's Gaming Paradise
1037 Blue Lakes Blvd North
Twin Falls, ID
2. 733-3901
beckmonsgamingparadise.com

Castle Perilous Games 207 West Main
St. Carbondale, IL
2. 529-5317
www.castleperilous.com

Fair Game 5150C
Main St. Downers
Grove, IL
2. 963-0640
www.fairgamestore.com

The Game Preserve
100 S. Creasy Lane
Suite 1030
Lafayette, IN
(765) 448-4200

GameQuest
3631 N Clinton St.
Fort Wayne, IN 46805
(260) 482-4983

Amazing Wonders
148 W Tiverton Way Suite 150
Lexington, KY
(859) 272-0750
www.amazingwonders.net

The Rusty Scabbard
820 Lane Allen RD
Lexington, KY
(859) 278-6634
therustyscabbard.com

Dragon's Den
2600 South Rd
Poughkeepsie, NY
(845) 471-1401
gamersgambit.com

Ravenstone Games
1675 Karl Court
Columbus, OH
(614) 844-6463
www.ravenstonegames.net

Ancient Wonders
19060 SW Boones Ferry Rd
Tualatin, OR
(503) 692-0753
www.ancientwonders.net

Guardian Games
303 SE 3rd Ave.
Portland, OR
(503) 238-4000
www.ggportland.com

Rainy Day Games
18105 SW TV HWY
Aloha, OR
(503) 642-4100
www.rainy-day-games.com

That Game Place
230 S. 8th Street
Lemoyne, PA
(717) 761-8988
www.thatgamestore.com

Planet Comics
2704 N Main St
Anderson, SC
(864) 261-3578
www.planetcomics.net

Dicehead Games
200 Paul Huff Pkwy NW #12
Cleveland, TN
(423) 473-7125
www.dicehead.com

The Game Keep
3952 Lebanon Road
Hermitage, TN 37076
(615) 883-4800
thegamekeep.com

Dragon's Lair Comics & Fantasy
6111 Burnet Road
Austin, Texas
6. 454-
2399 dlair.net

Dragon's Lair Comics & Fantasy
7959 Fredericksburg Rd Suite #129
San Antonio, TX
(210) 615-1229
dlair.net

Victory Comics
586 South Washington St
Falls Church, VA
(703) 241-9393
www.victorycomics.com

Central City Comics
113 E. 4th Ave.
(509) 962-4376
Ellensburg, WA 98926

Discordia Games
630 North Callow Avenue
Bremerton, WA
(360) 415-9419
discordiagames.com

Gary's Games and Hobbies
8539 Greenwood Ave. N.
Seattle, WA
(206) 789-8891
garysgamesandhobbies.com

STRATEGIES Games & Hobbies
3878 Main St.
Vancouver B.C.
(604) 872-6911
www.strategiesgames.ca

Continue you

DCC #67: Sailors on the Starless Sea
A Level 0 Adventure
The legacy of the Chaos Lords and their corrupted hordes!

DCC #68: People of the Pit
A Level 1 Adventure
The Great Beast rises from the pit to end this menace? Is any man brave enough .

DCC #69: The Emerald Enchanter
A Level 2 Adventure
The brooding citadel of the emerald sorcerer must be breached!

DCC #70: Jewels of the Carnifex
A Level 3 Adventure
Fabled jewels and a forgotten chapel deep in the slums of Punjar.

r adventures!

DCC #71: The 13th Skull
A Level 4 Adventure

Thirteen generations of buried and forgotten – devilish secrets until now!

DCC #72: Beyond the Black Gate
A Level 5 Adventure

Journey to an extraplanar ice kingdom to recover the fabled Horned Crown!

DCC #73: Emirikol Was Framed!
A Level 4 Adventure

Gold and glory for he who penetrates the walls of Emirikol's Shifting Tower!

DCC #74: Blades Against Death!
A Level 4 Adventure

Test your wits against Death bid to save the himself in a soul of a friend!

Appendix N Adventures

COMPATIBLE WITH DCC RPG

New Adventures
New Classes
New Spells
New Gods
New Patrons
New Settings
And Much More!

An adventuring life is a hard life.

One day you are a farmer, a merchant, a scribe, or a woodcutter, the next you are face-to-face and in a life-and-death struggle with unearthly beasts, fiends and horrors.

With every choice you make and every die you toss, your character's story is unfolding right before you.

Appendix N Adventures can help turn that tale into legend!

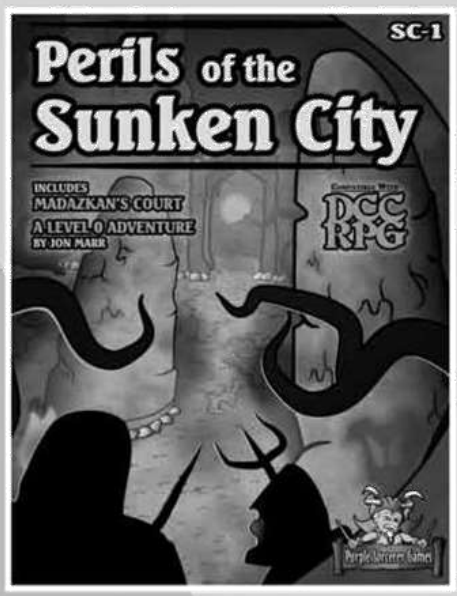
Brave Halfling Publishing

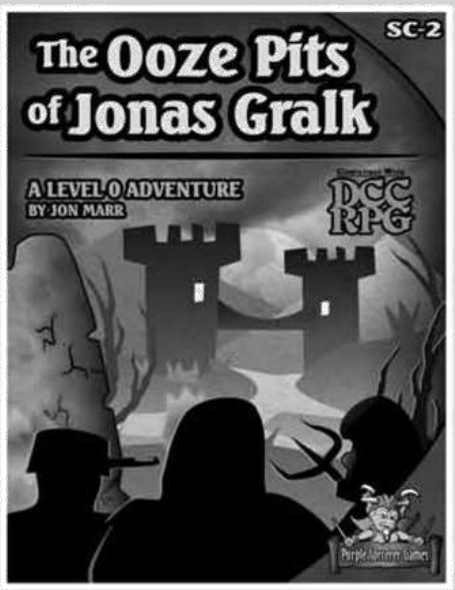
www.bravehalfling.com

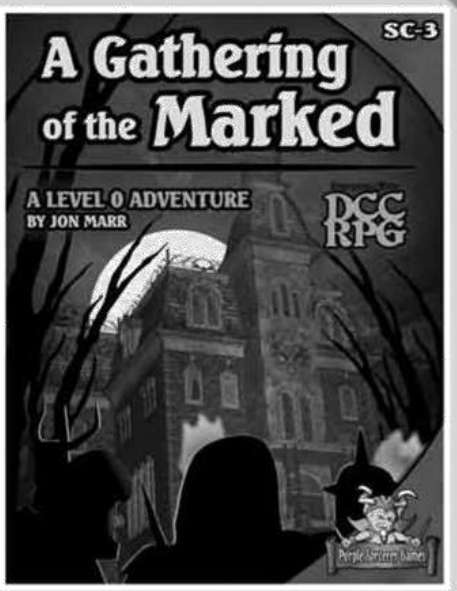
Prepare your players to walk the walk...

teach them how to Crawl!

The Sunken City Starting Adventures







Purple Sorcerer Games is your source for exciting, affordable, fun-to-play adventures compatible with the **Dungeon Crawl Classics RPG** from Goodman Games.

Find Glory in the Sunken City!

Challenge your players with SC Series Adventures set in the massive crumbling ruins of the swamp-ravaged Sunken City. Easily introduce waves of beginning characters to your world, winnowing 0-level mobs down to bands of hardy explorers ready for even more dangerous fare!

Available now at RPGnow.com

COMPATIBLE WITH DCC RPG

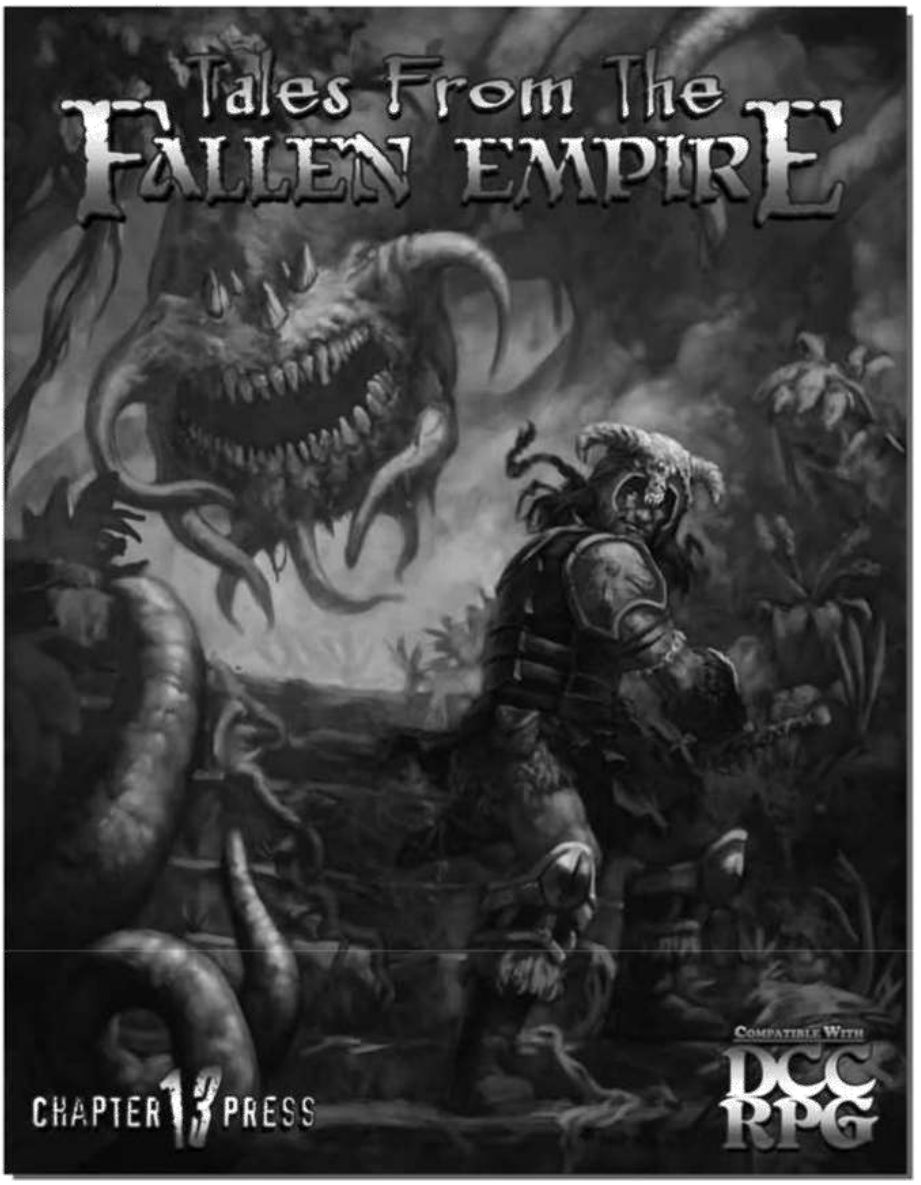
www.purplesorcerer.com

Purple Sorcerer Games

100 years have passed since Mankind revolted and slew the Sorcerer Kings.

Now, the survivors of seven kingdoms begin to rebuild, placing new lives and hopes on the ashes of old. However, even as life continues an ancient and forgotten evil stirs awaiting its moment to strike against mankind.

Join a war-torn land where the struggle for survival continues as new empires arise to impose their will upon the masses. Vicious warlords fight to control territories carved out of fallen Kingdoms. Imposing magicians emerge claiming the legacy of the Sorcerer Kings. High Priests of long forgotten gods and goddesses amass wealth in the name of divine right while Warrior-priests, devoted to a banished god, patrol the lands bringing justice to people abandoned by their rulers.



Tales of the Fallen Empire is a classic Swords and Sorcery setting compatible with the ***Dungeon Crawl Classics*** Role Playing Game. Within these pages is a detailed post-apocalyptic fantasy setting taking you through an ancient realm that is fighting for its survival and its humanity. Seek your fortune or meet your fate in the burning deserts of the once lush and vibrant land of Vul, or travel to the humid jungles of Xochiquetzal to face the tribes of the Man-Apes and their brutal sacrificial rituals.

Within this campaign setting you will find:

- 6 new classes: Barbarian, Witch, Draki, Wanderer, Man-Ape, & Pirate
- Revised Wizard Class (The Sorcerer)
- New Spells
- New Creatures
- Survival & Scrounging Rules
- A detailed setting inspired by the works of Fritz Lieber, Robert E. Howard, Lynn Carter, H. P. Lovecraft, Michael Moorcock, and Roger Corman

Tighten the straps on your sandals, grab your weapon, and head forth into a land of trouble and turmoil. Adventure awaits those foolhardy to enter the wastelands or for those who fear not the unknown.

COMPATIBLE WITH DCC RPG

Available at DriveThruRPG The Largest RPG Download Store!

www.CHAPTER13PRESS.COM

WHEN CREATURES PREY ON THE INNOCENT, THE MEEK MUST BECOME THE HUNTERS.

Panic is mounting in the isolated settlement of Sagewood! Frightened villagers speak in hushed tones of "walking frogs the size of men" peering at them from within the woods. And now, a severely wounded local trapper has barely managed to return from Dead Goblin Lake; the fate of his partner known only to the foul creatures that so savagely attacked them.

In a small village without heroes, the townsfolk look desperately towards each other for salvation from this terror.

Those who face the creatures will almost certainly pay with their lives...

Are you brave enough to risk it all?

Attack of the Frawgs is a DCC RPG adventure designed for 8-14 0-level characters but can be easily adapted for 1st-level characters. It can be played standalone or as part of the Princes of Kaimai adventure series published by Thick Skull Adventures.

Writer: Stephen Newton
Interior Art, Layout & Graphic Design: Catherine Harkins
Cover Art: Andrew Harkins

PDF version available at www.rpgnow.com and print versions are available at local game stores.
www.thickskulladventures.com

The hardy people of Vale used to pay little heed to those seeking the treasures of Cloudmaker Mountain; for legends spoke often of its fabled halls and mysterious artifacts – and the Vale-Folk do not tremble at such bedtime stories. But when a dark-robed stranger came seeking the ancient gates of the mountain, these things changed...

A man of action, the King of Vale has dispatched a lawful army to face a looming war, but will that be enough? When frantic news of elder secrets are revealed, your band must brave the perils of...

CLOUDMAKER MOUNTAIN

FOR 16-24 CHARACTERS OF LEVEL 0-1

COMPATIBLE WITH DCC RPG

AVAILABLE AT PAIZO.COM

LANDS of LEGEND

ADVENTURE MODULES

www.landsoflegend.blogspot.com

TIME TO RAISE THE STAKES

TRANSYLVANIAN ADVENTURES

Set aside those "Domains of Despair" for a World of Adventure!

Ancient secrets and epic adversaries lie buried in a land of mists and supersition.

Frightened innkeepers bolt their doors for fear of the stranger at the threshold.

Stoic villagers stand helpless against horrors beyond belief.

It is up to you to turn back the tide of darkness. And it all starts here!

Transylvanian Adventures is a supplement for Goodman Games' *Dungeon Crawl Classics RPG*. New character classes, rules, monsters and a hexmap are all included to capture the feel of adventuring in the land where modern horror began.

No Elves. No Dwarves. No Sparkly Vampires.

TRANSYLVANIAN GRIMOIRE

Eldritch enchantments and ancient mysteries are laid bare in *The Transylvanian Grimoire*.

You'll uncover an entirely new list of spells for the *Dungeon Crawl Classics RPG*, tailored to campaigns of dangerous, yet subtle, magic.

You'll also exhume new patrons and schools of magic like Ritual Magic and Alchemy.

The Transylvanian Grimoire can be used in any existing campaign of DCC to transmogrify it into something heavier on the sword than the sorcery.

No Transylvania Required!

A word of caution, however. *The Transylvanian Grimoire* contains rule modifications that were too terrifying to be considered "essential" rules in *Transylvanian Adventures*.

Invite them to your table, if you dare!

More information at http://landofphantoms.blogspot.com

COMPATIBLE WITH DCC RPG

Crawl!

SCRAWL!
Spells, scrolls and other magic

SPRAWL!
City & wilderness adventures

MAUL!
Weapons and 10-foot poles

Fan-based rule-hacks, unique monsters
fresh loot, dark dungeons, new patrons
and more to help make your game awesome!
Exclusively in a classic low-budget zine format!

crawlfanzine.com

A fanzine compatible with the Dungeon Crawl Classics Role Playing Game.

Dungeon Crawl Classics and DCC RPG are trademarks of Goodman Games.
For additional information, visit www.goodman-games.com
or contact info@goodman-games.com

Compatible With DCC RPG

What we're gonna do right here is go back – way back:

FIGHT ON!

a fanzine for the old-school renaissance

for Fantasy Role Playing Campaigns played with Pencil, Paper, and Your Imagination

If you like to roll like it's 1979, check out our fabulous fanzine!

www.fightonmagazine.com

All issues available at www.lulu.com/spotlight/FightOn.

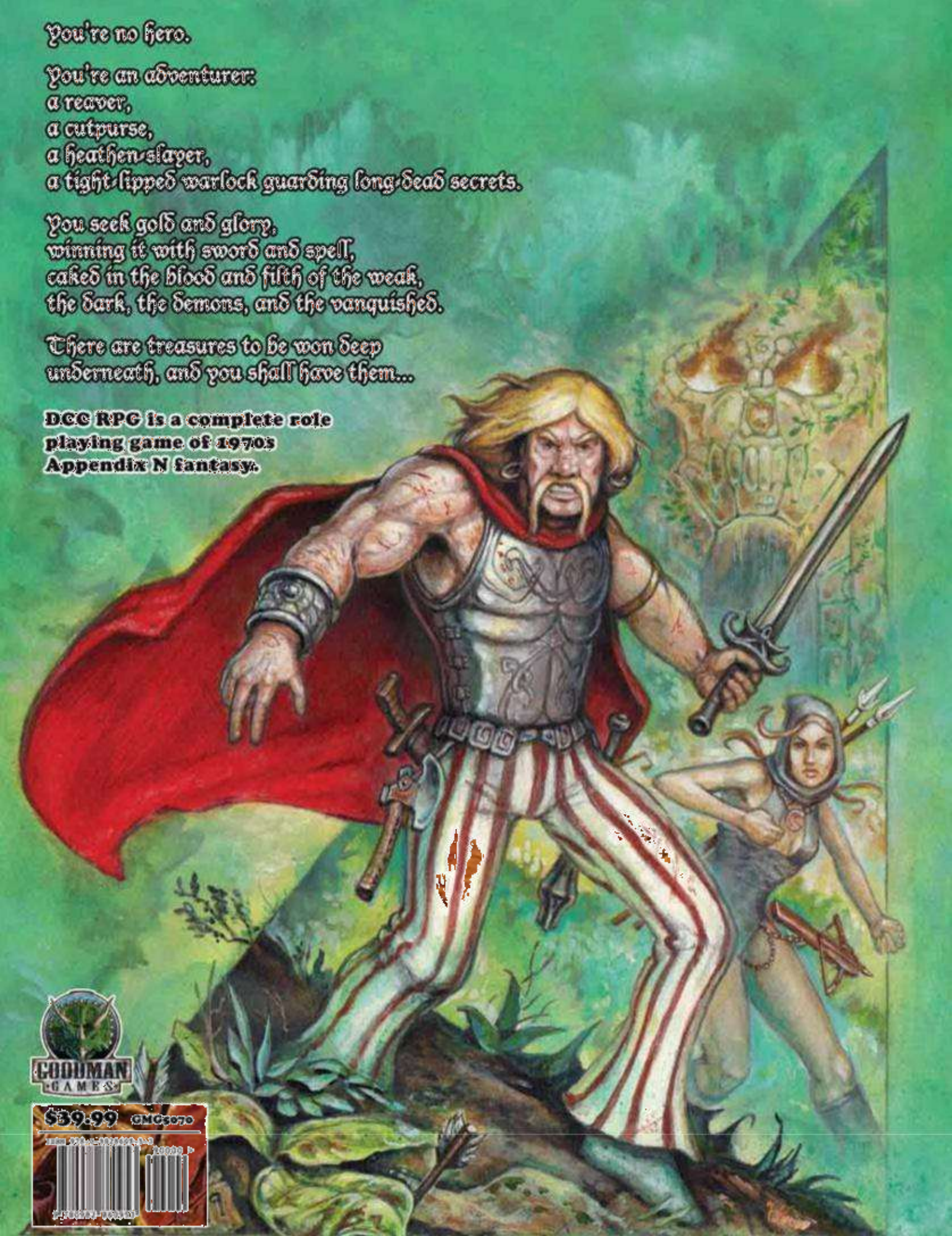
Fight On! *is not affiliated with Gary Gygax, Dave Arneson, Jim Steranko, or the Jimmy Castor Bunch.*

We're with the band.

The band of adventurers, that is. Join us in the pages of Dungeon Crawl Classics adventure modules. Stand-alone, world-neutral, all new, and inspired by Appendix N. Learn more at www.goodman-games.com.

GOODMAN GAMES

DCC RPG


You're no hero.
You're an adventurer:
a reaver,
a cutpurse,
a heathen-slayer,
a tight-lipped warlock guarding long-dead secrets.
You seek gold and glory,
winning it with sword and spell,
caked in the blood and filth of the weak,
the dark, the demons, and the vanquished.
There are treasures to be won deep
underneath, and you shall have them...
DCC RPG is a complete role playing game of 1970s Appendix N fantasy.
GOODMAN GAMES
$39.99 GMG5070